

# Anews

TOUT POUR L'AMIGA®

**A3000**

Zorglub s'attaque au système.

**ZORRO III**

Démasqué par Squonk.

**AMIGAVISION**

L'hypermedia immédiat.

**TIGER CUB**

On a du tigre pour midi.

**Plus de AI, plus  
de NEWS...**

M 4584 - 28 - 25,00 F



... du C, de l'assembleur, des jeux, des méga demos, du  
DomPub, des P.A, de la vidéo tibétaine, de la 3D oblique !

SEPTEMBRE 1990 N° 28 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 \$



# ESPRIT DE MEMOIRE

# SPIRIT™

TECHNOLOGY

**OCTABYTE**  
**2 Mo**  
**2990Frs**

## OCTABYTE™

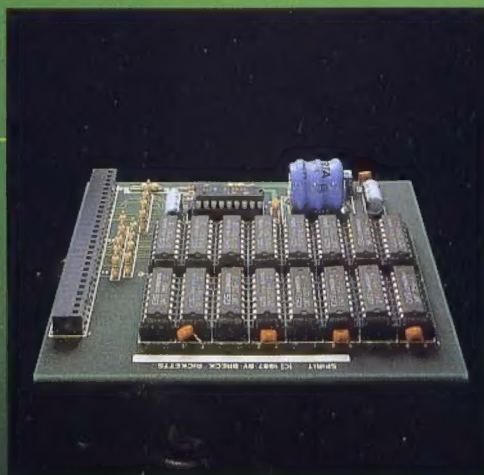
Carte d'extension mémoire de 2 à 8 Mo pour A2000 ou A500. L'**OCTABYTE** s'encfiche dans un des ports de l'Amiga 2000 ou se connecte à l'Amiga 500 par l'intermédiaire du boîtier XRAM.

Dernier né des produits SPIRIT Technology, l'**OCTABYTE** bénéficie de la maîtrise du plus ancien constructeur d'extensions mémoires pour Amiga :

- ◆ Configurable en 2, 4, 6 ou 8 Mo, la mémoire de l'**OCTABYTE** est automatiquement disponible (AUTOCONFIG).
- ◆ Pour supporter les jeux, l'**OCTABYTE** peut être désactivée grâce à l'utilitaire "KillFast" fourni.
- ◆ Réalisation et finition parfaites sur circuit multi-couches.

## SC501 "TRAPPER"

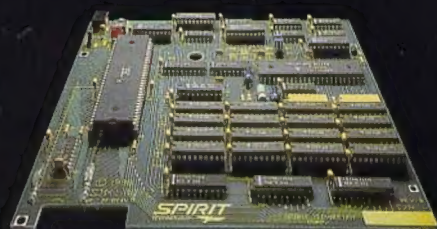
Extension mémoire de 512 Ko avec horloge-calendrier permanent pour Amiga 500. La SC501 se loge dans la trappe d'extension de l'Amiga 500. Elle est reconnue automatiquement (AUTOCONFIG) et peut être désactivée par l'utilitaire "KillFast" pour une parfaite compatibilité avec les jeux (supporte le warm re-boot). C'est 512 Ko d'intelligence !



## IN500-S2

La plus performante des cartes mémoires pour A500.

- ◆ configurable en 512 Ko, 1 Mo ou 2 Mo, l'IN500-S2 permet d'atteindre 3 Mo en interne sur votre A500 (avec une SC501 ou compatible).
- ◆ entièrement AUTOCONFIG, l'IN500-S2 est idéale pour toutes vos applications graphiques - dessin, animation, 3D, digitalisation - ou musicales - digitalisation, création...
- ◆ agréée par COMMODORE-FRANCE, l'installation de l'IN500-S2 n'invalide pas la garantie de votre A500.



571, Cours de la  
Libération  
33400 TALENCE  
Tel : (33) 56-374-378  
Fax : (33) 56-040-895

**Supportée par la francisation systématique des manuels, une garantie d'un an et un service technique en rapport direct avec l'utilisateur, la gamme SPIRIT Technology est la première en France.**

**SPIRIT**  
TECHNOLOGY







ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

## EDITO

Après une longue absence estivale passée à siroter l'air pur, nous revoici avec deux grands desseins : plus de A, plus de NEWS.

Vous constaterez dès ce mois-ci que la surface de papier dévolue aux news a doublé. Il ne s'agit pas d'un coup de folie temporaire mais plutôt de la prise en compte des diverses demandes que vous avez exprimé dans votre courrier. Tant que vous y êtes, prenez le temps de remarquer qu'*A-News* a également changé d'imprimerie et ceci dans le double but d'être à l'heure à notre rendez-vous mensuel et de pouvoir grossir en prenant des couleurs.

Mais ce n'est pas tout, nous voulons plus de A. Nous n'avons pas encore déterminé toutes les implications de ce choix stratégique mais de nombreux indices nous portent à croire que c'est globalement positif.

Rendez-vous dès le 10 octobre pour la suite des opérations.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000 avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page*, *Deluxe Paint III*, *Prowrite2*, *QED*, *DMouse*, *Butcher*, *Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

## SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....	4
MOUSE MASTER.....	11
LA PORTEE - TIGER CUB.....	12
LA TRAME DU YETI.....	14
LE PENCHANT DU DAHU.....	15
ZORGLUB DANS LA 3000.....	17
BUS ZORRO III PAR SQUONK.....	22
INITIATION AMIGAVISION.....	24
SID, SNAP ET TREK TRIVIA.....	26
TEST FLAMMITEL.....	28
DISQUE DUR DU BIDOUILLEUR.....	30
COIN C.....	32
LE C MANUEL.....	33
RAPIDO ASSEMBLEUR.....	34
COMPACTION DE DONNEES III.....	36
COLORIMAGE.....	37
IMPERIUM.....	39
OPERATION STEALTH + SOLUTION.....	40
BUDBRAIN MEGADEMO.....	42
DOMAINE GRAND PUBLIC.....	43
DP ON DEEP.....	47
COURRIER.....	48
PETITES ANNONCES/ABONNEMENTS.....	50

A-News est édité et publié  
par NewsEdition SARL  
de Presse au capital de  
2000F à  
ZA Blis, 24500 Eymet.  
Tél 53-23-76-16  
53-58-71-46  
FAX 53-23-75-35.  
Directeur de la Publication:  
Bruce Lepper  
Rédacteur-en-Chef:  
Frédéric Autechaud

Copyright NewsEdition,  
1990.

Reproduction interdite  
sans autorisation.  
Amiga, Amigados,  
Workbench sont des  
marques déposées de  
Commodore Inc.  
Les articles n'engagent  
que leurs auteurs



# AMIGA NEWS

Le nouveau A-Max (émulateur Macintosh) est en route. Les possesseurs d'A-Max ont reçu une offre de mise à niveau vers la version II pour \$50 chez l'éditeur, ReadySoft.

Les améliorations sont nombreuses.

- Possibilité de partitionner un ou plusieurs disques durs avec un nombre illimité de partitions AmigaDOS et jusqu'à huit partitions A-Max. Des drivers sont fournis pour les contrôleurs les plus répandus. Un disque dur formaté sur un Mac peut être connecté sur l'Amiga sans reformatage;

- Accès aux périphériques SCSI Mac, par exemple LaserWriter et scanners, à travers les contrôleurs de disque dur Amiga soutenu par A-Max.

- Les cartes accélératrices pourvues d'un 68020 + MMU ou d'un 68030 permettent de faire tourner A-MAX II jusqu'à cinq fois plus vite. A-Max II est capable d'utiliser la MMU pour re-organiser le RAM Amiga en un seul bloc pour améliorer la compatibilité;

- Compatible A3000 et Workbench 2.0

- Utilise les capacités sonores de l'Amiga pour jouer des sons digitalisés sur Mac avec peu de ralentissement du processeur;

- Un logiciel de transfert de fichiers permet de lire les disquettes AmigaDOS pendant l'émulation Mac. Ceci autorise la copie de fichiers AmigaDOS et Mac directement sur les disquettes AmigaDOS et la conversion de textes.

Mieux encore, ReadySoft prépare A-Max II Plus, une carte d'extension pour Amiga 2000 ou 3000 qui permet aux lecteurs Amiga de lire, écrire et formater des disquettes Mac 800k et ajoute deux ports série compatibles Mac pour une utilisation en réseau AppleTalk ou avec des modems etc. Cette carte comporte des connecteurs pour les ROMs 128k Mac. Date de disponibilité annoncée: automne 1990.



Applied Engineering, une société américaine qui fabrique des périphériques pour l'Amiga, semble être au courant de quelques petits secrets de chez Commodore.

Sa publicité dans *AmigaWorld* propose le Timeaster 500, une horloge sur une carte "pour le nouveau A500 Professional avec 1 méga de mémoire incorporé".

Pour passer une pub dans 4 A-News



Lecteur AE haute densité

AmigaWorld, il faut la préparer au moins deux mois à l'avance et on peut imaginer que Commodore annoncera bientôt un Amiga 500 avec 1 méga incorporé (et sans horloge!).



Toujours chez Applied Engineering, voici le AEHD. C'est le premier lecteur 3.5" haute densité disponible pour l'Amiga. (Disponible en France chez Essonne Mailing au prix de 2200F).

Ce lecteur externe vous permet d'enregistrer jusqu'à 1.52 Mo de données sur des disquettes double-face haute densité (HD). Il fonctionne indifféremment en 880k ou 1,5 Mo, et possède une éjection électrique avec verrouillage qui empêche l'éjection pendant la lecture ou l'écriture.

Les disquettes haute densité possèdent un encoche reconnue par le lecteur. Pour passer du mode HD au mode standard 880k, il suffit de changer de type de disquette.

Le AEHD possède un pass-thru et peut être connecté à un autre AEHD ou à un lecteur 880k. L'installation logicielle de l'AEHD comporte un patch (modification) pour le trackdisk.device, un fichier "mountlist.AE", et quelques lignes dans le startup-sequence. (Essonne Mailing, (1) 64-97-96-54)



CIS devient distributeur officiel NEWTEK pour la France.

Comme en Allemagne et en Suisse, NewTek a choisi de confier le commerce de ses produits au distributeur GVP (le toaster s'entend bien avec l'A3001). Comme à son habitude, CIS annonce que les produits NewTek seront intégralement traduits (boîte, manuel et logiciel) et propose d'ores et déjà DIGI-VIEW 4.0 en fran-

çais pour 1590 Frs TTC avec une garantie de 100 ans (extensible si vous prouvez que vous êtes propriétaire d'un Digi-view depuis plus de 100 ans). Les 100 premiers acheteurs de DIGI-VIEW 4.0 en version française par CIS seront inscrits gratuitement au Cool Friends Of NewTek Club De France et recevront un chouette T-SHIRT et une demo. Le Cool Friends Of NewTek Club regroupe les utilisateurs de produits NewTek et leur propose une lettre d'information, des promos, des cadeaux, des gri-gris et des happenings créatifs. Afin de jauger de l'étendue du désastre que représente l'invasion de nos contrées par ce club délirant, reportez vous au reportage sur l'AMIexpo de CHICAGO du numéro 27. CIS disposera sous peu d'un des premiers toasters en NTSC (EL YETi campe devant leur porte pour intercepter le colis).

CIS annonce aux possesseurs de PERFECT SOUND 3.0 qu'ils recevront gratuitement la version 1.0 du logiciel MMU - pour Music Management Unit - à condition qu'ils aient retourné leur carte de garantie lisiblement remplie. MMU est un logiciel complet d'acquisition et de traitement d'échantillons pourvu d'un tracker.

CIS annonce aussi la disponibilité imminente de la version 2.0 du logiciel ELAN PERFORMER de ELAN Design. Cette nouvelle version traite totalement le standard MOVIE des animations SCULPT et permet leur découpage et leur reconstruction (idéal pour d'éventuelles retouches avec un programme de dessin HAM). Performer est désormais pilotable via la MIDI ce qui permet de manipuler des éléments graphiques (dessins, anims, animbrushes...) depuis un clavier de synthèse ou un séquenceur. Une porte AReXX fait également son apparition et permet de mémoriser des manipulations réalisées en temps réel, clavier, souris et MIDI, à l'aide d'un petit utilitaire baptisé RECORD fourni d'origine. Un module Performer 2.0 pour le séquenceur Bars and Pipes de Blue Ribbon Bakery est également en préparation. La version 2.0 de ce pro-



# AMIGA NEWS

gramme décidément très doué coûtera 950 francs en "version française par CIS" (boîte, manuel et logiciel traduits et garantie). CIS promet une opération d'upgrade pour tous les possesseurs de la version 1.0 mais les conditions n'en sont pas encore fixées à l'heure où je grave ces lignes. CIS : 56-374-378

Connue en France pour son disque dur pour AMIGA 1000, la société VORTEX annonce la commercialisation d'une carte d'émulation AT286 à 8 Mhz pour l'A500 baptisée ATonce. D'un format plus que réduit, ATonce se connecte sur le support du 68000 et exploite totalement l'A500 hôte : RAM (640 Ko pour 1 Mo), lecteur interne, disque dur, souris (microsoft), horloge, série, parallèle. ATonce fonctionne sous le DOS version 2.11 et peut être booté soit par disquette soit à partir d'une partition MS-DOS. Il émule les affichages CGA, HERCULES, T3100 et G0317 (olivetti) et convertit tous les lecteurs 3.5 en 720 Ko et 5.1/4 en 360 Ko. Disponible en Allemagne début octobre, ATonce sera vendu 500 DM avec le 80286 à 8 Mhz et le logiciel d'émulation mais sans MS-DOS. VORTEX Computersystems GMBH : 0-71-31/50-88-0



**VOLUMM 4D, testé dans notre joli numero 26, est heureux d'annoncer la naissance de sa version 1.2.**

Parmi les nouveautés, signalons un mode de calcul 24 bits (16.7 millions de couleurs) dans une résolution allant jusqu'à 1024 x 1024, la possibilité de napper des images IFF tous formats et une compatibilité avec SCULPT au niveau du modèleur. Trois mois à peine après la sortie de sa première version, VOLUMM vient jouer dans la cour des grands. VOLUMM : 30, rue PHARAON 31000 TOULOUSE - 61-53-36-09



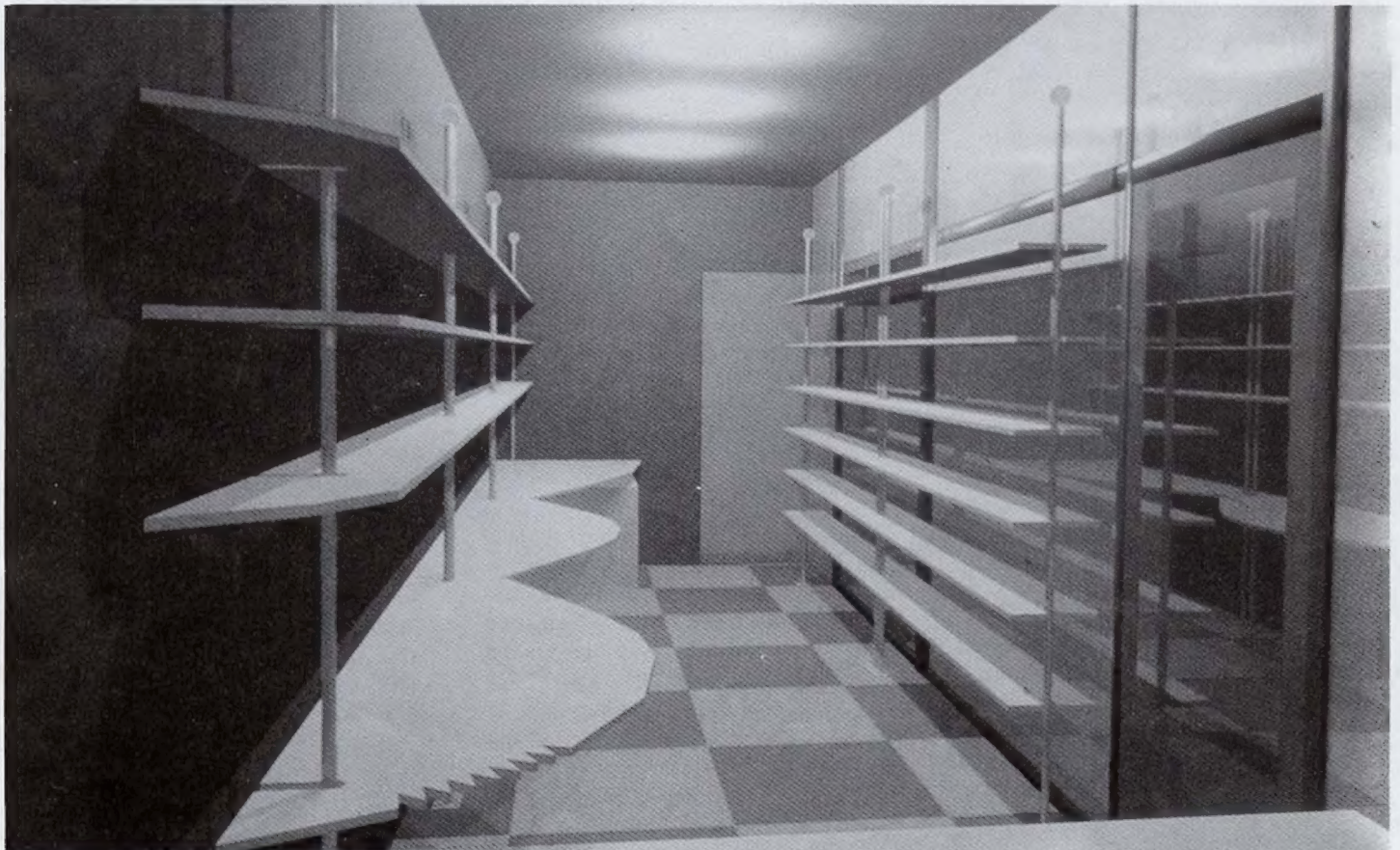
Si vous vouliez constater de visu le résultat de la maîtrise technique de la société Mediaform (voir News mois juillet/Août) c'est à dire de la technique de flashage d'images IFF ou RGB, voilà une photo représentant le magasin Design System à Tournai (réalisée grâce à Sculpt en tirage 1100\*900 à partir d'un fichier RGB).

Ce magasin dédié à l'Amiga propose aussi un service de conception d'image sur

base de fichiers Sculpt, Silver ou Architrion. ARCHITRION? C'est un soft Mac dirons les initiés...Oui mais un logiciel "maison" permet le transfert des données vers l'Amiga. Et un MODELEUR 3D est en cours de développement...Design System importe également des softs d'USA (3D Professional, U.Design...) (32 Rue St Martin, 7500 Tournai, Belgique).

La prochaine AmiEXPO de COLOGNE (les teutons préfèrent l'appeler AMIGA'90) aura lieu du 9 au 11 novembre 1990 au Köln Messe. Si le lieu ne change pas par rapport à l'année précédente, le show lui-même subit une crise de croissance foudroyante puisque il sera environ cinq fois plus grand qu'en 89 : 25000 mètres carrés, 2 halls, 110 exposants et une capacité de 140000 visiteurs. La majeure partie des grandes sociétés de l'Amiga seront présentes : Commodore (sur un stand de 350 mètres carrés), GVP, NewTek, Gold Disk, Supra, Gigatron, MAST, Data Becker, DIGITAL Creation, GFA, Rainbow Arts, Videocomp, Vortex.....

Le show sera ouvert de 9h00 à 18h00 sans interruption et le prix d'entrée est fixé à 15 DM. Pour informations complémentaires, contactez Jeanette Bermel-Hollax d'AMishows au 049-089-613-2002 (RFA).





# AMIGA NEWS



**3-D Professional de Cryogenic Software**, dernier-venu dans le petit monde de la création 3-D sur Amiga, est disponible chez Essonne Mailing au prix de 3100F.



Vous savez tous que l'Amiga a la possibilité d'afficher simultanément 4096 couleurs? Eh bien vous pouvez mieux faire grâce à une cartouche et un programme mis au point par l'américain Ben Williams: 256 000 couleurs simultanément en 18 bits!

Le fonctionnement en est assez compliqué, mais l'utilisation ne pose aucun problème (c'est du moins ce qu'affirme Ben): la cartouche intercepte les codes envoyés aux canons rouge vert et bleu du moniteur et les modifie si elle reconnaît un de ses codes (ceci fait que la cartouche peut rester en place sans gêner les autres programmes : les codes normaux ne sont pas modifiés).

Voici les caractéristiques des deux nouveaux modes créés par la présence du programme et du hard:

- mode HAM-E: jusqu'à 236 registres de couleur, 256 000 couleurs simultanées à l'écran;
  - mode REG: 256 couleurs parmi 16 777 216;
  - précision des registres: 24 bits (8 par canon);
  - TOUS les modes restent ou sont genlockables (sortie qualité RVB);
  - la mémoire image est accessible par le blitter et le 68xxx;
  - alimentation externe.
- Les deux modes
- peuvent être animés par les programmes d'animation déjà existant;
  - sont compatibles IFF
  - sont pris en compte par les programmes de slideshow actuels;

Et tout ça à un prix plus que raisonnable: 300\$ aux USA. On attend avec impatience une version à tester en France. (*Black Belt Systems, RRI, Box 4272, 398 Johnson Rd, Glasgow, MT 59230, tél 406-367-5509*)



Vous cherchez un Amiga Graphics Workstation. Facile. Pour 20000 DM (66000F, bien moins cher qu'un Mac II équipé de deux ou trois bricoles) Videocomp à Frankfurt vous propose un Amiga 2000 avec 2 Mo de Fast RAM, disque dur 40 Mo, disque amovible de 44 Mo, carte transputer (Transputer-Grafikkarte) pour le graphisme (avec 1 transputer T800 et un processeur graphique Inmos G300 et 2 Mo de vidéo RAM permettant un travail en 800 x 600 points en 16.7 millions de couleurs), et moniteur NEC 3-D.

Très bien, mais pour quel logiciel? Vous avez le choix:

\* *Sabrina*, un logiciel 3D professionnel en 16.7 millions de couleurs (3000 DM)

\* *Miranim*, pour l'animation en 16.7 millions de couleurs (17000 DM)

\* *MiraShading*, das entwicklungssystem avec bibliothèques, compilateur et parallele-toolkit (à vos dictionnaires!) (9050 DM)

\* *MConvert* pour convertir vos objets Turbo Silver, Cyber Sculpt etc en format Sabrina (1500 DM)

\* *Display*, "framebuffersoftware" pour conversion et affichage entre les formats Turbo Silver, Sculpt Animate 4D, Digiview 3.0/4.0, IFF, Sabrina, TIFF (150 DM). (*Videocomp, Berner Straße 17, D-6000 Frankfurt 56.; Tél 069-507-6969, FAX 069/507-6200.*)



La société Micro APL de Londres annonce la disponibilité de la version 7.3 de son langage APL-68000 pour l'Amiga (£100, ou £299 en version 68881). Tél 01-922-8866.



Les services d'impression couleur haut de gamme pour l'Amiga se multiplient, permettant même au possesseur d'un A500 de configuration minimale de diffuser ses œuvres en qualité professionnelle...

Impressions Ephémères à Coutances, Manche, propose d'imprimer vos dessins en haute définition avec une palette de 256-couleurs parmi 260 000 grâce à son imprimante Canon FP510 (driver ICAO

de l'Atelier Numérique). Les prix : basse résolution PAL 9F, overscan 10F; basse résolution 2x ou haute résolution PAL 22F, overscan 25F, avec frais de 35F pour retour disquettes et dessins. (*Impressions Ephémères, 5 rue des Sauges, 50200 Coutances*).

L'amigraphiste François Rimasson propose un service similaire, toujours sur Canon FP510 au sein de son studio de création graphique **Digital Dreams**.

DD réalise des images de synthèse (ray tracing) fixes ou animées; des illustrations; des présentations, génériques, clips; et des graphismes de jeux vidéo. Les résultats obtenus peuvent être montés sur bande vidéo.

(*Digital Dreams, 14 rue MICHELET 35700, Tél: 99-36-23-47.*)



La société RVB à Paris, connue dans le monde du Mac, propose à présent plusieurs services sur Amiga :

● Shooting de diapos 24x36 en 8 ou 24 bits, fichiers IFF ou RVB jusqu'à une résolution de 4096 pixels par 2732 (100F à 800FHT suivant la résolution);

● Impression sur imprimante couleur thermique Tektronix à 300 dpi (A4, 150FHT, sur transparents A4 200FHT)

● Transfert vidéo sur masters Betacam SP-PAL ou tout autre format (900FHT les 5 premières minutes et 400FHT la tranche supplémentaire de 5 minutes). Délai normal 24 heures, ou délai "rush" dans la journée. RVB, 29 rue Hippolyte Maindron, 75014 Paris, tél 40-44-87-88.



Load'N'Enjoy est une nouvelle association de distribution de programmes du Domaine Public (encore une!) pour Amiga.

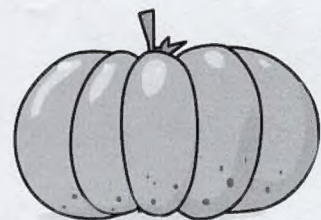
Par les services qu'elle propose, elle espère compléter la gamme d'Hermès Diffusion et sera essentiellement axée sur les points suivants : musiques, mégademos, versions de démonstration de jeux, journaux sur disque, démos et slides 'érotiques' (plus de 400 disquettes actuellement en stock).

Ces produits sont disponibles à partir de 10F la disquette, disquette comprise!

Un autre service de cette association consistera à rassembler le travail effectué



# CHANGEZ VOTRE A2500 EN A3001.



En échange de votre  
carte accélératrice  
68020 ou 68030  
Commodore,  
Hurricane, CSA...  
CIS vous permet  
d'acquérir le  
système A3001/28  
à 9990 Frs TTC.

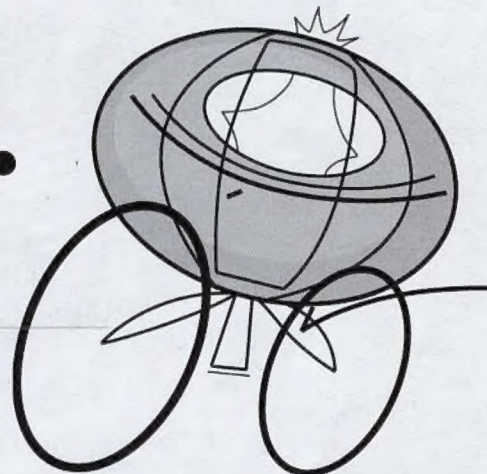
Si votre AMIGA 2000 est équipé  
d'une carte accélératrice autre qu'une  
GVP, il est certain que :

- ♦ Vous n'avez pas accès aux  
meilleures performances.
- ♦ Votre Amiga est bridé, soit par une  
technologie dépassée : 68020, soit par des  
cartes figées ou abandonnées.
- ♦ Votre configuration est très  
probablement hétéroclite, mélangeant  
processeurs 32 bits, disques durs 8 bits,  
RAM 16 bits ...

La reprise que nous vous proposons  
comprend l'A3001/28 de GVP : 68030 et  
68882 à 28 Mhz, 4 Mo de Ram 32 bits  
(extensible à 8 Mo) et contrôleur de  
disques durs intégré. Des reprises  
exceptionnelles de votre ancien disque dur  
sont également prévues pour faciliter  
l'achat d'un A3001 complet avec disque  
40, 80 ou 200 Mo. Renseignez vous  
auprès de votre revendeur pour connaître  
toutes les options disponibles.

Les technologies de pointe employées  
(Ram Nibble mode 60-80 ns),  
parfaitement adaptées aux fréquences  
utilisées: 28, 33 ou 50 Mhz apportent les  
meilleures performances :

- ♦ division des temps de calcul par 15,  
18 ou 22 (coefficients calculés sous  
SA4D)
- ♦ affichage des pages quasi-instantané  
sous les principaux logiciels de P.A.O.
- ♦ accélération du calcul et de  
l'exécution des animations Bitmap  
(Deluxe Paint III, Elan Performer ...)



Conçu de façon homogène, l'A3001,  
équipé d'un disque dur directement  
connecté au bus 32 bits du 68030, offre  
des taux de transfert de 700 Ko/s à plus de  
1 Mo/s, c'est un nouveau confort  
d'utilisation et une nouvelle dynamique  
dans vos présentations.

Votre carte 68030 GVP est un outil de  
production, **nous vous la garantissons 2  
ans.** De plus, à tout moment, votre  
A3001 peut évoluer vers la version  
supérieure, avantage intéressant de la part  
du premier constructeur mondial à  
maîtriser la technologie 68030 à 50 Mhz !



**CIS.**  
571, cours de la  
libération  
33400 Talence  
Tel : 56-374-378  
Fax : 56-040-895



#### CONDITIONS D'ECHANGE:

- CIS reprend pour l'achat d'un système A3001/28, toute carte accélératrice 68020 ou 68030, équipée de ses processeurs, co-processeurs et composants installés d'origine. Ces cartes doivent s'enficher dans le port CPU de l'A2000 et être en parfait état de fonctionnement.
- Ce programme de reprise est valable jusqu'au 30 Novembre 1990.

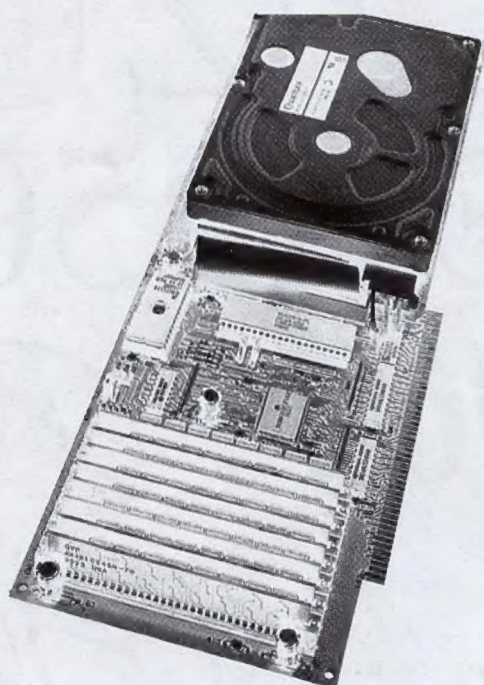
- Les échanges s'effectuent auprès des Points Démo A3001 et des revendeurs agréés CIS/GVP. Pour connaître le revendeur le plus proche ou pour tout renseignement, contactez CIS au (16) 56 374 378.  
- CIS se réserve le droit de modifier sans préavis les conditions de reprise, d'accepter ou de refuser ponctuellement la reprise d'une carte.

GVP A3001, Points Demo A3001, Commodore A2500, A2620, A2630, Hurricane, CSA, Deluxe Paint III, Elan Performer sont respectivement des marques déposées de Great Valley Products, CIS, Commodore Amiga Inc., Imtronics, Computer associated system, Electronic Arts, Elan Design.





# AMIGA NEWS



GVP "Series II" Hard Card + RAM (voir page 10)

par les programmeurs francophones (ils devront prouver leur paternité). Ces démos seront distribuées pour 15F dont 5F seront reversés aux auteurs. Au boulot!

Un catalogue est disponible contre un timbre à 3F80. (LOAD'N'ENJOY, B.P. 10, 08000 Villers-Semeuse).



**IBM et Amstrad viennent de lancer leurs nouveaux modèles bas-de-gamme, et tous deux espèrent dominer le marché familial et éducatif face à l'Amiga.**

L'IBM PS/1 est essentiellement un PC 80286 à 10 MHz, affichage VGA (640x480 points en 16 couleurs, lecteur 3.5 et souris mais qui manque totalement de connecteurs pour des cartes d'extension interne et coûtera environ 8000F avec lecteur et écran monochrome. Un digne successeur du "Peanut", qui était le premier échec d'IBM sur ce marché.

Amstrad, lui aussi, fait un merveilleux cadeau à l'Amiga en restant fermement dans le monde des 8-bits avec ses nouveaux CPC464 PLUS et 6128 PLUS. Les boîtiers ressemblent à celui de l'Amiga 500, mais les similarités s'arrêtent là. Ouf!

Au Japon Sony introduit un lecteur portatif de CD-ROMS qui ne fait que souligner l'avance tenue en cette matière par

le concept CDTV de Commodore à base de technologie Amiga. Le Data Discman DDI de Sony ne coûtera pas cher (environ 2500F) mais selon Sony ni le DDI ni aucun produit Sony introduit courant 1991 ne sera capable d'afficher des images animées "parce qu'il n'existe pas encore de standard".



**Fred Fish a rencontré des problèmes concernant les clones de Tetris dans le domaine public.**

En accord avec Spectrum Holobyte, éditeur de Tetris (non-domaine public), Fred retire les disquettes 173, 221, 230, 238, 305 et 324. Elles seront remplacées par des disquettes avec les mêmes numéros mais suivis d'un "b" - et sans les clones!



**Le Moulin de Boigny (91660 Merville) est un espace "adapté à la création, avec délire accessibles et terrasses aménagées". Le weekend des 20 et 21 octobre se déroulera un événement musical, théâtral et graphique, y compris un slide-show sur six Amiga 500 en pyramide.**

Franck Le Callonec de Morigny-Champigny nous écrit: "Je suis chargé de

la partie infographie et il nous faut des images, toutes sortes d'images. Nous voulons convier les nombreux graphistes sur Amiga qui lisent A-News à nous envoyer leurs oeuvres sur disquette afin que nous puissions réaliser ce slide show. Aucune des images que nous recevrons ne sera utilisée à des fins commerciales et les auteurs des images retenues auront leurs coordonnées très lisiblement indiquées.

Pour tout information complémentaire: Frank Le Callonec, 43 avenue des Champins, 91150 Morigny-Champigny, tél 60-80-10-30.



Bus Plus annonce la disponibilité d'une extension mémoire MicroBotics 512k interne pour Amiga 500 (style A501) au prix de 560F.

D'autres nouveaux produits chez Bus Plus sont un boîtier tower pour Amiga 2000 de fabrication allemand (environ 3400F) et un boîtier British pour Amiga 500, le Checkmate A1500 (environ 2900F).

Le Checkmate ressemble un peu à un Amiga 1000, avec une unité centrale très "clean" et clavier séparée. Il y a la place à l'intérieur pour trois lecteurs 3.5". Encore sous développement sont des options qui vont permettre l'installation d'un connecteur Zorro II (pour cartes A2000), un Video Slot (connecteur vidéo compatible A2000 pour Flicker Fixer etc), et un connecteur CPU pour deuxième processeur, également compatible A2000.

Ce boîtier utilise le clavier et l'alimentation d'origine de l'Amiga 500, mais un alimentation plus costaud et un ventilateur sont disponibles.

Il est possible d'installer un disque dur A590 à l'intérieur



**Le Club Amiga Tournai organise un voyage à destination d'Amiga90 à Cologne le 10 novembre (voyage + entrée à prix réduits). Le club diffusera fin septembre un fanzine trimestriel pour l'Amiga contenant articles, annonces, rendez-vous et projets du club, disponible contre 8FF de timbres. (Club Amiga Tournai, 68 rue du Moulin Marvis, 7500 Tournai, Belgium)**



# AMIGA NEWS



L'équipe du French Amiga User Group (FRAUG) retreci, mais le N°7 du Froggy-journal est sorti quand même... Dans son Edito, Norbert raconte comment ça s'est passé:

"La cause de ce retard est simple: les personnes qui s'occupent de vous pondre ce journal sont de plus en plus moins nombreuses. Avec le temps, les passions s'envolent... Ce numéro a donc été fait "à la petite semaine", mais toujours avec la même ardeur, par les 3 petits Gourous restants. Jean-Pierre nous a réalisé quelques articles sur les transferts de fichiers, Gérard nous a fait la compta, et Norbert a pondu la mise en page...

"La reorganisation du Bureau du Club (départ de Cathy, Manu et Philippe) nous a permis de faire un tour d'horizon des options s'orant à notre revue. Nous avons donc opté pour l'engagement suivant: Le journal va s'orienter de plus en plus vers le Domaine Public en présentant à chaque numéro des programmes de DP...

"Dans le même sens, nous vous annonçons la création de DP-CLUB pro-

posant du "DP à la carte", une première en France à notre connaissance."

Ce service consiste à commander des programmes, au lieu de disquettes, au prix de 10F par programme, quel que soit le nombre de disques nécessaires. Commande minimum 50F. Bien que créé en collaboration avec FRAUG, l'association DP-CLUB est totalement indépendante. Son adresse: DP-Club, BP 64, 64202 Biarritz Cedex.

A noter: Fraug a changé de numéro de téléphone. Dorénavant c'est le 59-21-67-14.



BUGSS est le nom d'une nouvelle User Group Amiga sur la région Bordelaise. L'annonce promet programmation, domaine public, aide sur logiciels, contacts, démos, création, musique et une newsletter, et demande aux 'pirates, copieurs et lamers' de s'abstenir. Contacts (après 19h): Olivier Berger au 56-75-07-53 et Bruno Lacombe au 56-36-14-45.



Coincidence? Les deux grands organisateurs de shows Amiga aux USA, AmiEXPO et le Hunter Group (World of Commodore), ont choisi exactement la même date pour leur prochains expos: le 5 à 7 octobre.

Résultat: les exposants Amiga sera divisé entre le nouveau style AmiEXPO qui s'appelle The Amiga Personal Computer Show, au Disneyland Hotel, Anaheim, California, et World of Amiga in Chicago, au Rosemont Expo Center, Rosemont, Illinois.



Ed: n'a jamais caché que son traitement de texte préféré est ProWrite, mais il n'a pas caché non plus que il trouvé le système de recherche de fichiers sur ce programme plutôt préhistorique.

Nous venons d'apprendre que l'éditeur, New Horizons Software, a

## UN SPECIALISTE AMIGA A MARSEILLE ? OUI !!!

### Démarrage

- 3 Jeux
- Traitement de texte
- Logiciel de dessin
- Pack Cadeaux -

A 500 3590  
A 2000 7290

### Bureautique

- Traitement de texte
- Gestion de fichier
- Logiciel de P.A.O.
- Fonts et dessins
- Pack Cadeaux -

A 500 3690  
A 2000 7390

### Video

- Genlock
- Filtre électronique
- 3 logiciels
- Bon 5 digits
- Pack Cadeaux -

A 500+512k 7390  
A 2000 10690

### Pack Cadeaux

- Poignée de jeux
- Tapis souris
- Cable TV ou 10 disk

Disquettes 3 1/2  
par 10 5.70  
par 50 5.30  
par 100 4.90

### Professionnels de la vidéo SOYEZ EFFICACE !! pour travailler il faut....

1 Amiga 2000 avec écran  
1 extension 2 Mo  
1 disque 40 Mo QUANTUM  
L'ensemble.....16 690

### Choisir un GENLOCK

- GST GOLD PRO bon rapport qualité prix 6 400  
- VES ONE tout en un : pratique 14 310  
- MAGNI s'utilise en régie 17 730

### Souhaitez - vous digitaliser ?

- DIGIVIEW 4.0 le plus connu 1 790  
- LIVE + INVISION temps réel fausses couleurs 8 900

en image de synthèse ayez le réflexe

### A 3001

- 68030 à 28 Mhz - 68882  
- 4Mo ram 32 bits  
- disque dur 40 Mo  
- 1 A 2000 et un écran ..... 31 300

Les logiciels nécessaires dépendent de votre besoin. Nous les connaissons, mais les prix et les produits évoluent :  
N' HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER

Centre technique agréé  
S.A.V. sur place

L' AMIGA 3000 sera bientôt disponible  
en le RESERVANT profitez de REDUCTIONS !

Club Micro  
Domaine public

AMIGA 500  
+ Ecran stéréo  
+ Pack cadeaux  
5290.00

A 590+2Mo  
Dur 20Mo+2Mo Ram  
5690.00

512 Ko + horloge 599 F  
Lecteur 3 1/2 790 F  
L'ensemble 1300

### PROMO

A 500  
+ 512 horloge  
+ 10 Disquettes 3790

A 2000  
+ 50 Disquettes 7290

A 2000  
+ 1084 S 8990

### le Coin Ram

A 590 les 512K 440 Frs  
A 2000 les 2Mo 1430 Frs

### A 2000 carte 2 / 8 Mo

Peuplée 0 Ko 1890 Frs  
Peuplée 2 Mo 3230 Frs  
Peuplée 4 Mo 4490 Frs  
Peuplée 6 Mo 5930 Frs  
Peuplée 8 Mo 7190 Frs

POINT DEMO  
GVP - A 3001

Vous n'êtes pas équipé ? Nous vous donnons les  
moyens de travailler. Seul ! Ou avec notre aide.  
Demandez notre tarif PRESTATIONS

A 3000  
EN DEMO

# INFOLOGS

Prix T.T.C. pour un paiement comptant.

Paiement à la commande Remise 2%  
Commande téléphonique envoi en C.R. (frais 60 F)  
Nous acceptons les bons grands comptes  
\* La Garantie MATERIEL TESTE \*

41, Bd Baille  
13006 MARSEILLE  
Tel : 91 47 01 79  
Fermé le lundi

Document réalisé sur Amiga 3000 et Professional Page



# AMIGA NEWS

remédié à cette situation dans la version 3.1. Si on peut le croire on y trouve un "file requester" enfin digne de ce nom, avec la possibilité de visualiser les fichiers, les volumes et assignations disponibles et entrer les noms de paths (chemins) et fichiers dans un seul gadget intelligent qui connaît la différence entre un chemin et un fichier (normalement il y a deux gadgets).

Voici quelques autres améliorations dans la 3.1: possibilité de narrer un texte sélectionné; meilleur contrôle des fonts disponibles; meilleur macros et interface ARexx.



ESAT Software, petite société d'édition spécialisée dans le logiciel utilitaire et éducatif, annonce la prochaine disponibilité d'un programme au concept très particulier : un générateur de mégademos! Baptisé SPACK, en mémoire à un habitant de la planète Vulcain ayant évité de peu la célébrité grâce à une voyelle, ce programme vous permettra de demystifier définitivement l'art des coders crispés du copper. Tous les effets de base, copperlistes, scrollings de texte, déformations, trajectoires de bobs, fonds étoilés, vu-mètres à SoundTracker seront directement accessibles à la souris et archi-mega-paramétrables. ESAT Software : 56-96-35-23



Et encore des news de CIS...

L'importateur GVP pour la France vous propose jusqu'à fin novembre de bénéficier d'une "reprise constructeur" sur votre carte accélératrice actuelle pour l'achat d'un système A3001 68030 à 28 Mhz + 4 Mo de RAM 32 bits. Ne sont concernées par cette proposition que les cartes 68020 ou 68030 en état de marche (processeurs, co-processeurs d'origine en place) et conçues pour le slot CPU de l'A2000-2500 (les 68020 Commodore en particulier). CIS : 56-374-378

La division "produits informatiques" de la société RICOH nous signale qu'elle vient de céder l'exclusivité de ses systèmes de stockage SCSI à Great Valley Products Inc pour le marché Amiga. Un nouveau système de disques amovibles de 50 Mo remplacera les disques SYQUEST de la gamme actuelle.

les disques RICOH bénéficient, en plus d'une capacité légèrement plus grande, d'un système unique de filtrage d'air dans la cartouche et d'une mécanique plus solide.

**GVP dévoile enfin ses cartes Disque Dur SCSI serie II.** Disponibles dans des capacités allant de 30 à 200 Mo, ces cartes existent en deux versions : HardCard SCSI seule (référéncée HC serie II) ou contrôleur SCSI/extension mémoire 8 Mo (baptisée HC Plus serie II). Le fait de faire rentrer un contrôleur SCSI, 8 Mo de RAM et le disque dur sur la même carte a été rendu possible grâce à un travail d'intégration maximum. Le nouveau contrôleur SCSI est deux fois plus performant que son prédécesseur et peut désormais gérer tous les types de périphériques SCSI : disques amovibles, bernouillis IOMEGA, streamers, CD ROMs. Un nouveau programme d'installation pourvu d'une interface icones-souris simplifiée à l'extrême les opérations de formatage. De plus, ces cartes devraient être sensiblement moins chères que leurs aînées puisque la HardCard II 80 Mo devrait être disponible en France pour moins de 7000 francs TTC.

Parallèlement à ces nouveaux produits, GVP proposera dès octobre un "kit de remise à niveau" pour tous les contrôleurs SCSI GVP (HardCard, HCPlus SR...) consistant en une EPROM et un PAL qui permettront de gagner environ 50% en performances. Cette opération de "chip tuning" devrait coûter 400 francs et pourra être réalisée directement par l'utilisateur.



## Les News de Xavier LeClercq:

**VirusX4.4 suite et fin: NON Virusx4.4 n'est pas dangereux; NON il ne peut pas être distribué librement sans léser les droits sur le Copyright de Steve Tibbett.** Pour preuve cet extrait de la documentation de VirusX4.0: "...Distribution Notice: This program is Copyrighted, but is freely redistributable..."



C'est confirmé: il existe bel et bien deux versions de L'IRQ virus. Ce microbe rappelons-le se greffe à la pre-

mière instruction exécutable de la startup-sequence (si la commande DIR ne se trouve pas sur votre disk) et se manifeste par le message "Amigados presents: a new virus by the Irq Team..." dans la fenêtre CLI. La première version vérifiait que le virus ne se reproduisait pas sur un fichier qu'il avait déjà infecté pour ne pas se reproduire sur ce dernier. La deuxième version ignore ce test. Conséquence: si vous laissez votre disquette déprotégée à chaque reset le fichier grossira, grossira et finira par générer un message du style "disk full" en prenant tout l'espace libre de votre disk! Et malheureusement il n'est pas détecté par VirusX4.0 ni d'ailleurs par aucun autre Virus Killer à ma connaissance...

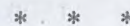


Il y a quelques mois déjà un certain nombre de lecteurs m'avaient signalé l'existence d'un nouveau virus qui génère une mystérieuse étoile (\*) dans le directory principal du disque dur ou des disquettes. Cette astérisque était le nom d'un fichier de 0 octets. On pouvait l'effacer mais sans résultat car l'étoile finissait toujours par refaire son apparition...

Ayant reçu un exemplaire "infecté" je n'ai rien pu déterminer malgré de longues heures de recherches.

Je peux aujourd'hui calmer les passions à ce sujet car il s'agit en fait de l'utilitaire IconX qui crée apparemment un fichier temporaire pour exécuter un ordre du CLI à partir du Workbench! S'il s'agit réellement de la commande d'origine (je ne peux vérifier ne possédant que la version 1.2 du Workbench) il serait très utile de le signaler aux gens de chez Commodore... Sinon il s'agirait peut-être d'un virus très particulier à moitié virus logique (c'est à dire ne se reproduisant que sur une application cible: IconX) et moitié cheval de Troie car sans doute finira-t-il après s'être reproduit un nombre inconnu de fois à causer des dommages à la disquette ou au disque dur.

Bug ou virus? La question est ouverte. N'hésitez pas à me contacter si vous possédez de plus amples informations.



A la longue liste des virus viennent de s'ajouter le "Coder" virus, l'"AmigaFreak" et un troisième dont il m'a été impossible de déterminer le nom car ne possédant aucune signature en ASCII.





# MOUSE MASTER

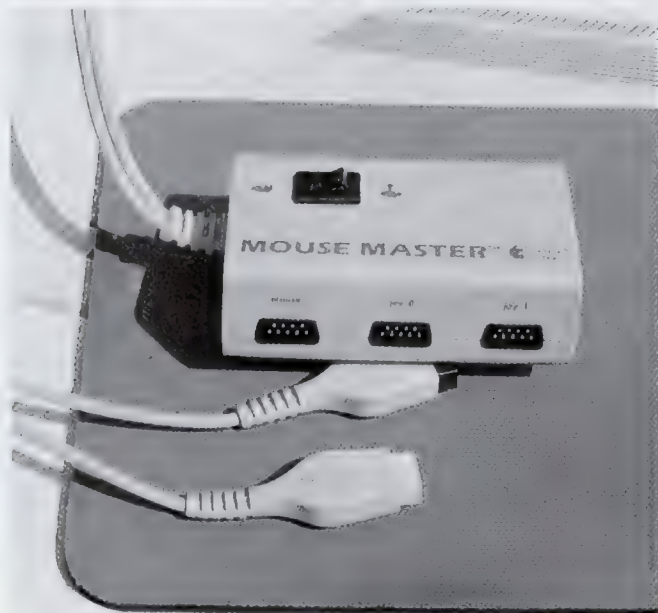
J'ai branché pour vous le **MOUSE MASTER**, un produit US de la société Practical Solutions qui comme vous allez le voir porte bien son nom (la société pas le produit). Comme son nom ne l'indique pas (celui du produit, pas celui de la société), le **MOUSE MASTER** permet de préserver vos ports joystick. Il se compose d'un petit boîtier rectangulaire d'où sortent deux fils munis de prises joystick qui viendront naturellement s'enficher dans les connecteurs de votre Amiga prévus à cet effet pour peu que vous vous donniez la peine de leur montrer le chemin. A l'arrière, trois prises prêtes à accueillir vos 2 joysticks et la souris de la petite miga.

Résultat, lorsque vous invitez un copain pour disputer une partie endiablée de Kick Off, "click", une simple pression sur le bouton qui se situe sur le dessus du boîtier et vous inversez instantanément la souris et le joystick n° 1 sans avoir besoin de débrancher quoi que se soit.

En plus de cet aspect commode, le **MOUSE MASTER** est compatible RATARI et d'une finition plus qu'acceptable (de ping-pong). Pour finir, une dernière astuce du maître de la souris : Le boîtier inverse les mouvements de la souris et du joystick mais permet l'utilisation du bouton gauche de la souris. Si vous avez des opérations répétitives nécessitant un click dans un gadget (passer à la page suivante dans PPMORE par ex), placez la souris sur le gadget et appuyez sur le bouton du boîtier. La souris est maintenant bloquée et il ne vous reste plus qu'à cliquer. Oh, qu'il est futé l'animal.

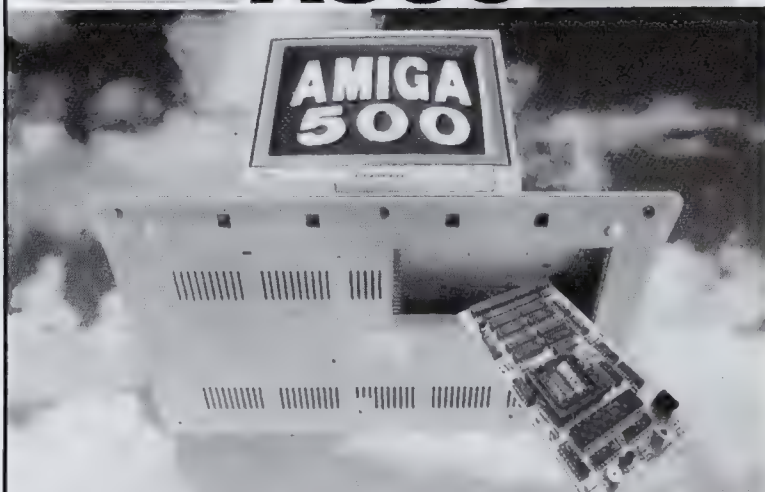
**ROMEO RAPIDO**

Le **MOUSE MASTER** est importé par **BUS PLUS**, 41 rue Barrault 75013 Paris. Son prix public est de 290 Francs TTC



# AMIGA 500

## 1990 : LA REVELATION ! UN PC DANS VOTRE A500



## KCS POWER PC BOARD

**L**a plus belle machine\* pour le graphisme, le son et les jeux devient un ordinateur PRO et vous permet d'utiliser la logithèque bureautique PC

**EN PLUS** votre ordinateur passe à un total d'UN MEGA OCTET ET DEMI !-

de tournevis, de fer à souder, pas besoin de connaissances techniques. Retournez l'appareil, ouvrez la trappe, connectez la carte KCS POWER PC BOARD au Bus extension.

Refermez la trappe et c'est tout...

VOTRE GARANTIE EST CONSERVEE ! **HYPER MALIN**

A vous l'utilisation des logiciels originaux sous MS DOS et à une vitesse supérieure à celle d'un PC XT, et, en COULEUR. Tout cela grâce au Phoenix-Bios. Vous pouvez aussi obtenir la date et l'heure (à tout moment) tant en mode Amiga qu'en mode MS DOS.

- Vidéo : Hercules et CGA (4, 8 couleurs).
- Lecteurs : 3.5" interne, 3.5" externe, 5.25" externe, (en préparation upgrade logiciel pour utilisation de l'A590).
- Livré avec :
  - MS DOS 4.01, MS DOS SHELL et GW BASIC (une économie d'environ 1.000 F)
  - Documentation Microsoft, Documentation KCS Français.
  - Logiciel de mise en route. (D'autres logiciels d'upgrade en préparation).
- Mémoire disponible : 740 KO + 64 KO EMS en mode MS DOS, 1 Méga Octet plus 512 KO de RAM (disque virtuel) en mode Amiga.
- Pas besoin d'alimentation supplémentaire grâce à l'utilisation des technologies modernes CMOS et ASIC.
- Fonctionne avec TV. Il n'y a pas besoin de moniteur spécial.

**EN DEMONSTRATION CHEZ VOTRE REVENDEUR ALLEZ L'ESSAYER\*\***

**DISTRIBUTEURS AMIGA : CONTACTEZ BUS PLUS OU POWER PRODUCTS**

(\*) Elue ORDINATEUR DE L'ANNEE 1989 en Grande Bretagne

(\*\*) Si vous ne le trouvez pas, demandez une documentation à BUS PLUS ou POWER PRODUCTS FRANCE

**IMPORTATEURS**



Tél. 44 83 48 48 Fax 44 83 17 08

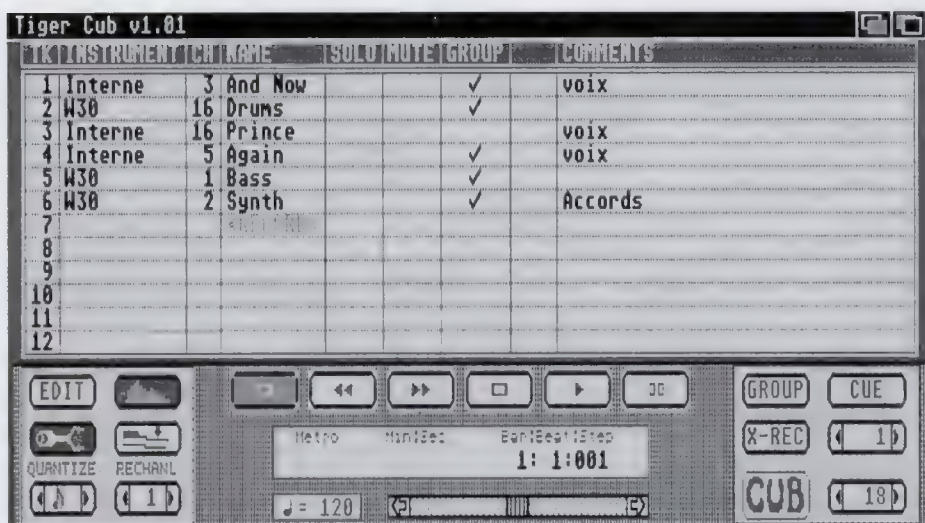
Tél. (1) 45 80 05 66 Fax (1) 45 88 63 82





## Tiger Cub de Dr. T's: un programmeur sort ses griffes

*A l'heure où tout le monde guette avec une avidité mal dissimulée la sortie du premier rejeton de Steinberg sur Amiga, à savoir LE Pro 24, Dr T's nous sort Tiger Cub. Comme ça, mine de rien, histoire de rappeler tout de même que ça fait un bout de temps que l'Amiga, lui, il connaît, avec plus de 20 programmes à son actif destinés à notre grille-pain préféré.*



Ecran 1

### Mettez un tigre dans votre Amiga

Ce bon vieux doc T fut en effet un des pionniers de la programmation MIDI sur Amiga et il continue régulièrement, malgré son grand âge (purement théorique puisque Emile Tobenfield alias Dr T's est très jeune), de nous sortir des amas d'octets bien pensés et qui font coin-pouët. Bien que très complets, ses logiciels restaient habituellement assez hermétiques aux musiciens et guère ergonomiques: soyons réalistes, on passait souvent plus de temps à rentrer des données sur le clavier de l'Amiga que sur celui du synthé. La chose évolue, et c'est bardé de menus et de gadgets qu'arrive le petit tigre (traduction de Tiger Cub).

Dans la boîte, une documentation de 100 pages presque aussi comprimée que certains articles des temps immémoriaux d'Anews, et deux disquettes. Sur la première Tiger Cub et QuickScore (j'en parlerai tout à l'heure), sur la seconde les incontournables drumkits, et une

HipHopDemo -c'est son nom- accompagnée de quelques couinements princiers du Roger Nelson. Laissons-le s'agiter dans son coin et revenons à Tiger Cub. Il s'agit d'un séquenceur 12 pistes avec tout ce qu'il faut là où il faut: éditeur graphique "intuitif", ponts vers les autres formats de séquences, gestion de banques de sons, utilisation des canaux internes de l'Amiga.... Avant de détailler tout cela, précisons que la page principale du séquenceur est sans surprise (cf écran 1): on y retrouve un tableau des 12 pistes avec les informations s'y rapportant (canal Midi, instruments, nom, commentaires, gadgets SOLO MUTE et GROUP pour sélectionner les pistes à jouer), ainsi qu'un panneau de commande sous forme de magnétophone (puisqu'on n'a apparemment pas encore trouvé mieux). Il y a dans les menus tout le nécessaire pour enregistrer et rejouer à partir de n'importe quel point et diverses opérations classiques sur les pistes telles que le couper/coller, la fusion de deux pistes, et la possibilité de faire un backup d'une piste dans un buffer pour pouvoir la réutiliser dans des fonctions plus

complexes. Une fonction "Text" ouvre une fenêtre assez grande pour éditer un texte relatif à la séquence sur laquelle on travaille.

### Un éditeur graphique qui donne des L

L'éditeur graphique (Cf écran 2) est un des points forts de Tiger Cub. La notation des notes varie un peu par rapport aux autres représentations. En effet, habituellement, une note est représentée par une barre horizontale dont l'ordonnée détermine la fréquence (repérée grâce à un clavier vertical disposé à gauche de l'écran), l'abscisse, la position dans le temps, et la longueur, la durée de la note. Tout ceci n'a pas changé, mais ici vient s'ajouter une nouvelle information, la vitesse de la note, sous la forme d'une barre verticale, chaque note étant donc maintenant représentée par un L.

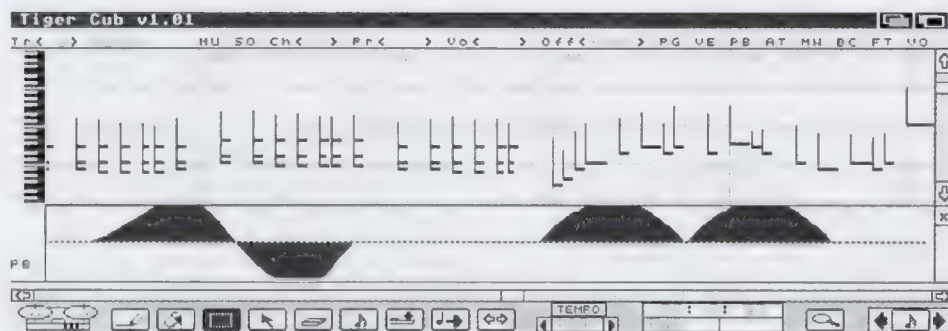
La présence de cette information supplémentaire n'enlève rien à la lisibilité et permet une approche encore plus intuitive de la composition. Une série d'icônes permet de gérer très facilement les caractéristiques d'une note: on peut déplacer une note dans le temps, changer sa fréquence, tirer sur la barre horizontale pour altérer sa durée ou sur la barre verticale pour modifier sa vitesse. Il est bien sûr aussi possible d'afficher une nouvelle note, d'en gommer une, et de sélectionner un groupe de notes afin d'effectuer des opérations plus globales de couper/coller, de transposition etc... Tout ceci se fait très facilement.

L'éditeur graphique permet aussi d'afficher en dessous des notes l'état du contrôleur Midi de votre choix et l'on peut même retoucher la courbe directement à la souris. Mieux, vous pouvez faire ceci en temps réel et manipuler par exemple le Pitch Bend ou la Modulation Wheel tout en rejouant la piste que vous éditez. L'écran 2 montre l'édition du Pitch Bend sous une piste. De très nombreux raccourcis claviers permettent de se ballader en un clin d'oeil à l'intérieur d'une piste, de la rejouer etc...

### La jungle des formats de fichiers

Ici encore le petit tigre s'en tire à merveille. Vous pouvez bien sûr manipuler des fichiers .CUB au format de Tiger Cub mais aussi .ALL au format du vénérable ancêtre de la marque, j'ai nommé KCS. Histoire de faire le pont avec les autres programmes, une option .MID permet de manipuler le format MIDIfile, qui, rappelons-le, est LE standard des fichiers





Ecran 2

de séquences Midi et devrait être reconnu par tout séquenceur digne de ce nom. Et puisque l'on est sur Amiga, on nous gratifie d'un pont supplémentaire avec notre charmant petit format SMUS bien à nous. De quoi faire donc... Dans le même menu figure aussi une fonction APPEND très intéressante qui permet de charger une séquence au bout de celle actuellement éditée, ce qui offre l'avantage de permettre un travail séparé sur les différentes parties d'une musique et une plus grande souplesse d'utilisation: il est toujours plus simple de travailler sur une séquence courte.

Puisque l'on est dans les fichiers, sachez que les fichiers de types DRUM-KITS et INSTRUMENTS vous permettront de garder trace de vos patches favoris ce qui vous évitera pas mal de temps gaspillé à répéter les mêmes réglages à chaque utilisation, et que la commande 'Save Startup' sauvegardera directement tous les réglages de Tiger Cub dans un fichier DEFAULT.CST qui est chargé à chaque lancement du programme.

## Le cri du Tigre en 8 bits

Tiger Cub permet de manipuler les sons échantillonnés de l'Amiga (cf écran 3). On peut en charger jusqu'à 16 en mémoire, chacun disposant de 5 paramètres éditables, en plus de son nom: le canal MIDI auquel l'échantillon sera affecté, ses limites inférieures et supérieures (par exemple C2 et G4), une valeur de transposition en demi-tons par rapport à la fréquence originelle, et un volume de 0 à 64.

Tiger Cub est malheureusement inférieur sur ce point aux programmes typiques de l'Amiga comme Music X (qui permet d'affecter une enveloppe à l'instrument) ou encore Bars & Pipes, qui est particulièrement complet dans ce domaine puisqu'il permet d'appliquer tous ses effets intégrés comme l'écho ou l'arpéggiator à un son interne. Il est évident d'autre part que l'on est ici limité à 4 voix simultanées, voire même trois si l'on garde le métronome.

On peut aussi manipuler directement des fichiers de banques d'échantillons (format .SND). Ces fichiers ne contiennent en fait aucun échantillon mais seulement les chemins pour accéder à chacun d'entre eux ainsi que les 5 paramètres que vous aurez définis.

## MPE: petit tigre deviendra grand

Tiger Cub n'est pas un logiciel fermé, bien au contraire, puisqu'il bénéficie du Multi Program Environment (MPE), si cher à Dr. T's. Sur Atari, il est en effet actuellement de mise de gérer un semblant de multitâche pour charger plusieurs modules-programmes à partir d'un programme hôte.

Et chaque éditeur y va de son standard: C-Lab, Steinberg (avec MROS), et donc Dr. T's avec MPE. D'un intérêt sensiblement plus limité sur une machine comme l'Amiga qui est déjà multitâche, le 'MPE' permet de charger à partir de Tiger Cub des programmes sous forme de modules et directement accessibles par un menu du logiciel pour aboutir à une véritable petite workstation personnalisée avec toutes les fonctions dont vous avez besoin. Pour ceux qui connaissent, c'est, vue de l'extérieur le même système que celui de Musilog, pour charger BigBand à partir de Studio24 par exemple.

Avec Tiger Cub est livré QuickScore, qui permet d'imprimer des partitions (ou, pourquoi pas, seulement de les visualiser,

puisque seul un éditeur graphique est disponible dans Tiger Cub). Ce programme ne peut pas se lancer à partir du Work-Bench mais seulement sous forme de module MPE. QuickScore est en fait une version (fort) simplifiée du fameux Copyist de la même maison. Attention toutefois, dans sa version actuelle, QuickScore ne semble pas accepter les changements d'armures à l'intérieur d'une partition.

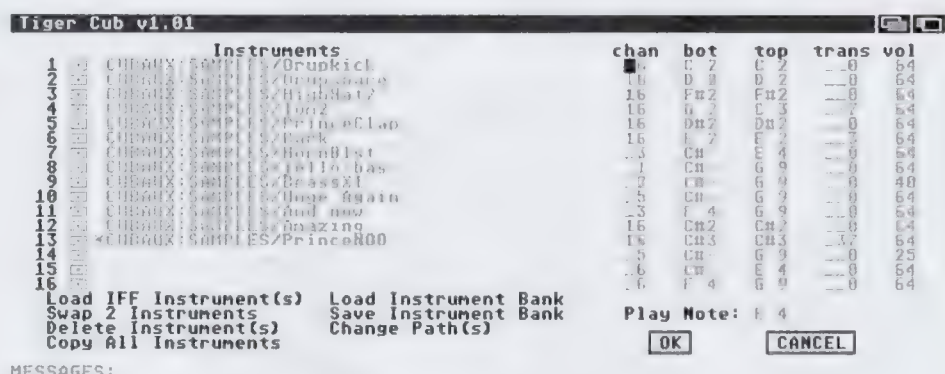
De plus la combinaison QuickScore - TigerCub est très gourmande en mémoire et 1 Mo est loin d'apporter la sécurité. Ceci est bien dommage car c'est une configuration très intéressante.

Les autres modules MPE disponibles sont, par exemple, les dernières versions du Copyist et des Caged Artist editor/librarians qui permettront d'enregistrer directement dans Tiger Cub, les changements de paramètres sysex (systèmes exclusifs). De même AutoMix, un petit programme de mixage des canaux Midi peut dans l'environnement MPE renvoyer directement ses données sur le canal Midi d'entrée de Tiger Cub pour l'enregistrement.

## Alors c'est grave, docteur?

Pour les malades de la musique et du MIDI, Tiger Cub de Dr. T's représente un bon médicament. C'est un logiciel bien pensé et performant, auquel je ferai tout de même deux reproches: le premier pour la documentation, un peu trop austère pour un débutant, en anglais et sans 'tutorial', le second pour la gestion des sons internes qui est assez minimale et ne supporte pas par exemple les contrôleurs Midi temps-réel. On pourra regretter aussi l'absence d'effets MIDI intégrés. Mais Tiger Cub reste un bon produit, une valeur sûre, fruit de l'expérience d'une firme qui a déjà 6 ans d'existence dans le domaine du MIDI et de nombreux logiciels à son catalogue, reconnus par les musiciens professionnels.

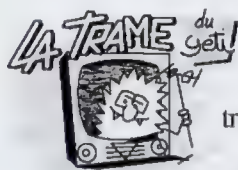
Nicolas



MESSAGES:

Ecran 3





Lassé de la vie trépidante des stations balnéaires, j'ai entrepris de partir à la recherche de mes racines. D'abord aidé d'une bêche, puis du motoculteur de mes copains du monastère bouddhiste, j'ai remué près d'un hectare à flanc de montagne avant de tomber sur quelque chose. Hélas, le bonheur de cette découverte fut de courte durée puisque mon voisin, attiré par mes braillements de joie, me fit remarquer que, si ce que je tenais dans mes pattes étaient bel et bien mes racines, je descendais alors en droite ligne d'une fougère. Pour me calmer les nerfs, je suis aller semer la panique dans un village touristique...

## DPAINT III en français

L'été est une saison pleine d'imprévus. Allez savoir pourquoi, deux sociétés ont découvert coup sur coup que le sublissime DELUXE PAINT III n'était pas traduit en français. Cet état de faits, d'autant plus navrant que la version PC de DELUXE PAINT à été traduite des sa commercialisation en France, nous conduit aujourd'hui à observer une situation insolite dont personne ne sortira glorifié.

La première de ces deux sociétés s'appelle ELECTRONIC ARTS. C'est un éditeur de logiciels réputé pour la qualité de ses jeux, Marble Madness ou Interceptor, ainsi que pour un programme de dessin conçu par un beatnik et baptisé DELUXE PAINT. Je vous ai déjà longuement parlé de ce programme, surtout dans sa version III, et j'avais déjà ici même ébruité la possibilité d'une "vraie" version française. C'est maintenant officiel : DELUXE PAINT III sera très prochainement disponible en français. Comme tout éditeur responsable, ELECTRONIC ARTS a attendu que le parc de mias installées en France soit suffisant pour espérer amortir le coût d'une traduction. C'est avec des calculs comme ça que l'éducation nationale achète des PC.

L'autre société s'appelle MICRO APPLICATION. C'est aussi un éditeur mais plus particulièrement spécialisé dans la production de bouquins presque aussi gros que les ordinateurs dont ils traitent. Les livres MICRO APPLICATION existent dans un grand choix de formats et de coloris et peuvent s'avérer, à l'occasion, d'un grand secours dans la vie domestique pour caler une table ou assommer une mouche (je me souviens même que j'ai réussi à bloquer un vide-ordures avec "dessiner sur atari"). Très certainement encouragés par l'incusable retard d'une version française de la doc de DELUXE PAINT, MICRO APP' a confié la traduction d'un livre édité par DATA BECKER et

co-écrit par Mirko LANGLITZ et Nicola VIGNJEVIC à Dominique KOCHER puis l'a joliment baptisé "LE LIVRE DE DELUXE PAINT III". Ce bouquin est agréable à lire même si on peut lui reprocher une mise en page austère et des figures d'exemple archi-moches. Chaque commande y est expliquée de fond en comble et les auteurs ont ajoutés quelques astuces d'utilisation tout à fait valables. Mais voilà, ce livre, quelle que soit sa qualité, est parfaitement capable de remplacer la documentation du programme et, pour 145 francs, permet d'utiliser de fond en comble les possibilités de DELUXE PAINT sans qu'il soit nécessaire de posséder un original.

Nous avons d'un côté la version française d'un superbe programme qui arrive après la bataille et de l'autre une incitation manifeste au piratage. DELUXE PAINT est et reste le plus bel outil de la miga. Il devrait être intégré en ROM sur la carte mère. Achetez-le, ne le piratez pas.

Enfin, après cet appel vibrant mais sincère, sachez que Dan SILVA, concepteur de DELUXE PAINT, a quitté ELECTRONIC ARTS pour se commettre dans ANIMATOR, un soft d'animation sur PC... c'est d'un triste.

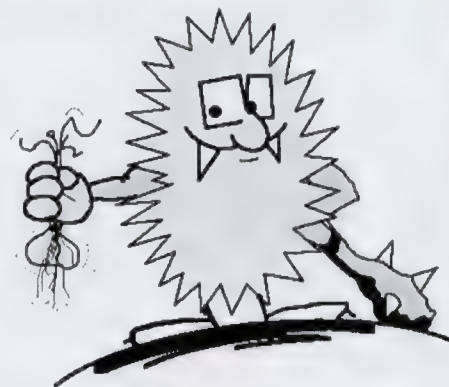
## Bigre, voilà l'automne.

C'était prévisible, ce début septembre n'est pas d'une grande richesse en nouveautés côté vidéo. Rien de remarquable en matière de genlocks et le seul événement qui pourrait venir troubler cet automne serait l'apparition d'une carte graphique pour la miga. Début novembre, l'AMlexpo de Cologne nous permettra de voir la version définitive du toaster et de juger de l'état d'avancement d'autres projets.

Côté softs, outre la version française de DELUXE PAINT et celle de DIGI-PAINT 3, on attend DISNEY ANIMATION STUDIO. Probablement distribué en France par TITUS, ce programme simulera l'empilement des cells successifs, permettant de réaliser une animation en dessinant en transparence sur l'image précédente comme on le fait en dessin animé traditionnel. Rendez-vous le mois prochain pour un test de ce programme.

Vous avez remarqué, avec cet été de canicule, les trames sont toutes rabougries et il n'y a presque rien de comestible dedans. Il faudrait qu'il pleuve, tiens.

*EL YETi fait la cuisine, pas la guerre.*



Chez A-NEWS, nous considérons que la lutte contre la routine journalistique et le conformisme de la presse micro est un combat journalier. Outre le fait que tout notre travail porte sur un ordinateur invivable mais génial, que nous acceptons les articles navrants de diverses créatures malades dans leur tête et que nos petites annonces soit gratuites, il nous paraît aussi intéressant de parler des gens qui utilisent les machines que des machines elles-mêmes. Qu'il est loin le spectre d'une civilisation où la notion même de communication entre les êtres aurait été détruite par les ordinateurs, la réalité l'a remplacé par la nécessité d'unir nos efforts pour arriver à faire fonctionner ces cochonneries de bécasses.

*FRedChef*



Etienne AUGER alias KrissTV :

## Quand j'étais gosse, je ratais TEMPS X.

Comme beaucoup d'autres, je suis né à Paris de l'union de deux mammifères. Quand mes parents décidèrent d'aller habiter à Orleans, je les suivit par pur amour filial. J'ai profité de mon passage dans cette ville peu hospitalière pour rentrer au beaux-arts. Comme c'était plutôt bien chauffé en hiver, je n'en suis sorti que sept ans après, nanti d'un bô diplôme d'artiste. En dehors des heures d'élucubrations picturales, je m'adonnais également à la musique ce qui fit naître en moi le besoin de coller des images sur du bruit. J'ai donc touché à la vidéo, au Mac PLUS des zarbos et à tous ces nouveaux engins que le créateur moderne dans sa tête doit connaître. Quand les beaux-arts ont acheté une Amiga, j'ai sombré avec volupté dans la couleur. Je travaille maintenant en free lance pour des sociétés de vidéo et de distribution informatique à Paris. Persuadé de sous exploiter les possibilités de ma télé BRANDT, je recherche inlassablement la troisième dimension de l'image cathodique à l'aide d'une caméra de parking reliée à un DIGI-VIEW qui digitalise Falcon Crest en temps réel. La précieuse moisson d'images est triée et, bien qu'une partie serve à des compositions personnelles, quelques unes finissent leur vie en hurlant dans Audiomaster. TECHNOZORRO, la couverture de ce mois-ci, a été réalisée sous DELUXE PAINT et KrissTV la dédie à tous les ELECTRONIC BODY MUSICIENS BELGES.







Le Penchant Du Dahu

Regard oblique  
sur la 3D.



Voilà, les  
vacances sont  
finies pour la  
majorité  
d'entre vous et  
c'est bien fait.

Après avoir  
silloné les océans de la terre  
entière sur mon fier voilier, vent  
au plus près et gîte à 45° pour  
rester vertical à la barre, j'ai mis à  
profit mes nombreux diplômes de  
langues orientables pour vous  
rapporter des informations  
glââââées ici et là chez nos  
confrères étrangers.

En avant-propos, je vous rappelle  
ce que sont les 3 dimensions: 1)  
Le superficiel, 2) La profondeur  
et surtout 3) L'oblique. Ceux qui  
pensent qu'il en existe d'autres  
sont dans l'erreur et l'aberration  
tant sphérique que chromatique.

La saison 90-91 devrait voir la naissance  
d'excellents logiciels 3D. Il ne s'agit pas ici  
d'en faire le test car bon nombre d'entre eux  
ne sont pas encore disponibles mais plutôt  
de vous mettre l'eau à la bouche et de vous  
faire économiser les roupies nécessaires à  
leur acquisition.

Chez **OXXI Inc.**: Un utilitaire  
nommé "**Pro/Motion**" qui permettra de créer  
à la souris toutes les trajectoires d'animation  
de Videoscape 3D. Au programme  
également, la possibilité d'affecter aux  
objets des effets de gravité, de champ  
magnétique ou de faire souffler un vent à  
décorner les boeufs dans vos anims.

Chez **Hash Enterprises**: Le nouveau né  
s'appelle "**Animation Journeyman**", un  
soft 3D complet de la modélisation à  
l'animation, y compris le calcul haute  
résolution 24 Bit. Le modelleur sera d'un  
genre nouveau et porte le nom ésotérique de  
Cubic-Patch. Une ombre au tableau: le  
logiciel sera réservé aux possesseurs de  
carte accélératrice.

Chez **Progressive Peripherals &  
Software**: un énorme package plus  
volumineux qu'une douzaine de catalogues  
de la Déroute, il s'agit de "**3D  
Professional**". Autant vous le dire, il faudra  
mettre un grand nombre de roupies là où est  
l'écureuil et s'inscrire à un cours d'Anglais  
par correspondance pour traduire les 3  
manuels d'utilisation avant d'envisager cet  
achat! En vente dans cette salle: Un  
modelleur très complet qui intègre également  
des fonctions fractales pour recréer en un  
tourne-broche les montagnes du Cachemire  
ainsi que leur végétation grâce à un éditeur  
d'arbres en tout genres; Une option pour  
transformer les images IFF 2D en vectoriel;  
La possibilité d'importer des objets créés  
avec la plupart des softs 3D existants mais  
aussi venant d'AutoCAD sur PC; Pas de  
ray-tracing dans l'immédiat (il arrive plus  
tard) mais du Phong Shading beaucoup plus  
rapide et presque aussi spectaculaire; Le  
module d'animation permet de réaliser les  
mouvements par scènes clefs, par script ou  
manuellement; Les sorties se feront en  
lo-res, hi-res en HAM, 24 Bit, X-specs,  
RGB ou PostScript.

Chez **NewTek** dont la  
Talencieuse Société CIS est  
importateur officiel: C'est le secret  
depuis deux ans et je ne dirai rien  
de ce que j'ai appris par ondes  
télépathiques si ce n'est le  
patronyme de l'objet de mes desirs  
"**Light Wave 3D**". Dès que  
possible je m'inscris au "**COOL  
FRIENDS OF NEWTEK CLUB**"  
avec son cortège de gadgets,  
T-shirts, demo-reel et pom-pom  
girls. Ce club doit naître dans  
l'hexagone lorsque CIS  
commercialisera la version  
francisée de Digiview 4.0 dont EL  
YETI vous parlera certainement.

Chez **Impulse Inc.**: "**Turbo SV**" apporte  
de bonnes améliorations mais la  
documentation reste inchangée et toujours  
aussi touffue, seul un petit Read-Me fait le  
point sur les modifications mais toujours  
rien sur le paramétrage des textures. Là, je  
marque une pause car CIS a investi deux  
mois de travail acharné de ses développeurs  
pour traduire et améliorer le manuel, faire  
l'inventaire des bugs (ils existent: j'en ai  
rencontré) et proposer une belle boîte tout en  
Français au meilleur prix. Mais voilà  
Monsieur Impulse ne s'est pas montré assez  
professionnel et cela ne pardonne pas chez  
CIS qui, malgré ce divorce consommé,  
honorerait de toute façon les engagements  
pris avec ses clients. Le fameux "**Imagine**",  
annoncé pour fin mai dernier !!!, ne devrait  
plus tarder mais en British (cf. ci-dessus);  
voici ce qu'il est supposé faire: Modeler  
avec 2 éditeurs d'objets Forms pour créer et  
Detail pour déformer à loisir; Les  
caractéristiques de chaque objet seront  
toujours aussi complètes et précises; Pour  
l'animation, la technique du cyclage sera  
largement exploitée; un mode  
supplémentaire qui manque bien souvent: fil  
de fer avec gestion des faces cachées  
(cf. article Dahu du mois dernier).

Chez **Byte By Byte** [pron. bitbajbit]: On  
ne sait plus à quoi s'en tenir. Aux dernières  
nouvelles la version 2.09c de **SculptA4D** ne  
devrait pas être la dernière sur Amiga; Soit  
le développement reprend, soit les futures  
versions Mac seront réadaptées sur notre  
machine, soit rien du tout.

Chez **Mandarin Software**: Après  
"Amos", voici "**Amos 3D**" qui offre, sous  
forme de Basic, la possibilité de  
programmer "Hard Drivin" à la maison. A ce  
sujet, je précise qu'il est illusoire de vouloir  
faire du cruising sur le plateau du Larzac en  
KubelWagen sans autorisation (comprenez  
qui veut) (YETI: m'en fous, je capote pas).  
J'ai plongé mon grand nez dans Amos: Il  
s'agit de PROGRAMMER, j'insiste, c'est à  
dire pas d'interface intuitive. En revanche,  
s'il existe une compatibilité avec les cartes  
accélératrices, plus d'un infographiste 3D va  
se pencher sur les applications  
professionnelles du tridi temps réel même si  
cela se traduit par les galères  
trigonométriques du bon vieux  
"Videoscape".

Enfin chez **El Yéti Ze Dahu Associates**:  
Annoncé en exclusivité sur ANEWS la  
préparation d'une disquette "**Gore Fusion**"  
réalisée concomitamment et dont j'ignore  
tout du contenu. Disponibilité probable: Fin  
de siècle.

Je dépose les armes pour vous serrer  
affectueusement l'appendice qui vous sert  
de nez en attendant avec impatience les  
premiers rhumes.

\*\*\* Ze Dahu

Dicton du mois:

Le Thibétain ascète crache sur ses roupies





# LES CHALLENGES D'ESSONNE MAILING

## LES STATIONS GRAPHIQUES SYMBIOZ®

### LE MUST DE L'INFOGRAPHIE 2D & 3D

AMIGA 68030/50 Mhz, Carte 16 millions de coul.  
VISTA (24 bits), CALIGARI BROADCAST,  
Contrôleur magnétoscope image par image,  
disque optique réinscriptible 650 Mo,  
lecteur/enregistreur LD (LaserDisc®) PAL & RGB,  
(disquette démo de Caligari 100 F, préciser modèle 68000 ou 68020/68030)

## 3D PROFESSIONAL®

Plus rapide que la concurrence, modeleur impressionnant de facilité, bibliothèque de textures et de matières entièrement paramétrables, générateur de paysages, d'arbres, et de sols (paramètres de gravité et d'enneigement). textes en 3D avec toute fonte, vectorisation d'une image IFF, import des objets SCULPT, VIDEOSCAPE, TURBO SILVER, FORMS IN FLIGHT, AUTOCAD et 3-DEMON. Sorties en fichiers IFF, RGB, POSTSCRIPT, X-SPECS. K7 VHS PAL d'autoformation 2h incluse.

## LECTEUR EXTERNE 1,75 Mo

### ENFIN, LE LECTEUR INDISPENSABLE A L'AMIGA

Lecteur de disquette supplémentaire externe compatible A1010 qui peut formater des disquettes haute densité en 1,5 Mo utilisables. Ce lecteur fonctionne indifféremment en 880 Ko (standard) ou 1,5 Mo (HD). Il possède une éjection électrique de la disquette avec verrouillage en cas de lecture/écriture.

Le catalogue d'Essonne Mailing sur disquette contient un exemple de sortie imprimée d'AmigaTeX et un programme permettant de franciser les requesters.

Disponible contre 10 timbres à 2,30 F

## DISNEY ANIMATION®

Vous devenez un artiste selon la méthode des studios Walt Disney pour la création de vos dessins animés.

$$I_0 = \sqrt{\frac{\omega}{2\pi}} \int_0^{2\pi/\omega} \left( \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \cos(2\omega t - 2\theta) \right) dt$$

Pouvez-vous imprimer ceci avec votre logiciel de mise en page? Non, alors voici

## AmigaTeX

- Système TeX : langage de composition
- Prévisualisation à l'écran
- Compatibilité AReXX
- Comprend LaTeX, SlitEX, et BibTeX
- Plus de 1500 polices
- Le programme ne coûte que 1590 F

Disquette de démonstration contre 50 F permettant de sortir sur n'importe quelle imprimante.

 **ESSONNE MAILING**  
distributeur exclusif pour la France

8 r du Bois Sauvage • 91024 Evry Cedex • 64.97.96.54

ESSONNE MAILING est distributeur agréé AMIGA.  
Air France, France Télécom, le groupe Hachette et de grands studios vidéo font partie de nos références.

## COUPON REPONSE

Je voudrais recevoir :

- ☐ Informations sur la station "Symbioz"
- ☐ Le catalogue E.M. sur disquette (10 timbres à 2,30 F)
- ☐ Le catalogue E.M. sur papier (5 timbres à 2,30 F)
- ☐ démo Caligari ..... 100 F (franco de port)
- ☐ démo AmigaTeX ..... 50 F (franco de port)
- ☐ AmigaTeX ..... 1 590 F (sans driver imprimante)
- ☐ driver imprimante pour AmigaTeX ..... 800 F
- ☐ 3D Professional .... 3 100 F
- ☐ lecteur 1,75 Mo .... 2 200 F

Paiement par chèque à l'ordre d'ESSONNE MAILING.  
Frais de port 30 F (CEE 50 FF).

Je suis :

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Entrepreneur | <input type="checkbox"/> Amateur                   |
| <input type="checkbox"/> Graphiste    | <input type="checkbox"/> Professionnel de la vidéo |
| <input type="checkbox"/> Free Lance   | <input type="checkbox"/> Autre : _____             |

NOM \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Amiga 500  | Disque dur _____ Mo                             |
| <input type="checkbox"/> Amiga 1000 | <input type="checkbox"/> Extension RAM _____ Mo |
| <input type="checkbox"/> Amiga 2000 | <input type="checkbox"/> Imprimante : _____     |
| <input type="checkbox"/> Amiga 3000 | <input type="checkbox"/> Autres : _____         |





# Le flirt d'été de ZORGLUB : Un(e) AMIGA 3000 !

La société JANAL, représentant Commodore à Grenoble, m'a fort aimablement proposé le prêt de son 3000 de démonstration tout neuf pendant le mois d'août, sur la base du fait que cette machine serait plus utile chez moi qu'à dormir sur une étagère d'un magasin fermé. Je ne me suis pas fait prier, un grand merci à M.Fedid.



Rassurez-vous, je ne vais pas procéder à une nième description du 3000 et de l'atelier 2.0; je vais plutôt vous faire part de mes impressions, comme si je venais d'acheter le 3000 ou, hypothèse plus vraisemblable, si j'avais gagné le gros lot du concours d'A-News pour le plus mauvais dessin sur Design-3D (FRedChef : Ah ? bintiens ? on me cache des trucs dans cette boutique) . Est-il besoin de le dire, cet article ne reflète strictement que des opinions personnelles parfaitement contestables, et il peut contenir des erreurs. La France commerciale étant pour ainsi dire dans le coma au mois d'août, un certain nombre de sources d'information m'ont manqué.

Que voulez-vous savoir ? Que le 3000 est la version du futur de l'Amiga, qui est le meilleur micro-ordinateur du monde ( en plus c'est vrai ) , mais cela, vous le savez déjà, ou savoir réellement ce qui vous attend si vous en achetez un, de manière à calibrer correctement votre attente, à ne pas être déçu par des détails qui sont peut-être sans importance pour vous, peut-être même à découvrir quelques petites choses ?

## Premier contact.

Il est petit, c'est bien ! Il a un look simple et que je trouve à la mode, c'est aussi bien. La doc ( en anglais, mais c'est une machine de démonstration; Commodore nous a maintenant habitués à de bonnes docs en Français, il n'y a pas de raison pour que ça change ) est d'un aspect professionnel: petit classeur 24 x 24 cm assez épais, reliure solide 3 trous, les disquettes dans une pochette transparente, l'impression sur papier glacé ; à la mode américaine, le classeur vient avec les intercalaires, le paquet de feuilles étant scellé sous plastique; on doit soi-même classer les paquets de feuilles sous les intercalaires correspondants aux divers chapitres. Petite corvée qui a ses avantages : au moins on connaît le titre de tous les chapitres et on a une idée de l'organisation du manuel. Elle est simple et bien faite, il n'y a que peu de renvois à d'autres documents. Avec cela une brochure générale d'aspect classique intitulée " Introduction à l'Amiga 3000 ", où l'on trouve ... des généralités, les brochages des connecteurs, les schémas, etc.

Enfin un énorme poster double face intitulé " Quick Connect ", ou comment brancher et mettre en route l'Amiga 3000. C'est très joli, très utile, tout cela fait réellement très " pro ".

Voyons ça de plus près.

En faisant le tour de la machine, guidé par ces belles images en couleurs, on constate que:

- il n'y a pas de place pour un lecteur 5.25 " interne

- tiens, un ventilateur ! Horreur, il marche toujours dans le mauvais sens, autrement dit les lecteurs de disquettes vont continuer à jouer le rôle de filtres à poussière. Re-horreur, il est encore plus bruyant que celui du 2000.  
- derrière, un tas de connecteurs. Re-re-horreur: les connecteurs SCSI et Port Parallèle sont identiques, l'un au-dessus de l'autre, et la doc vous prévient de ne pas inverser les câbles sous peine de dommages à la machine. Ça, c'est inacceptable et sans excuse. La machine est destinée à des professionnels du graphisme, de l'animation etc., pas à des électroniciens. Suggestion: livrer la machine avec un bouchon maintenu par deux vis sur le connecteur SCSI par exemple, avec l'avertissement répété sur ce bouchon.

- on trouve aussi le petit interrupteur mettant en ou hors service le " Display Enhancer ".

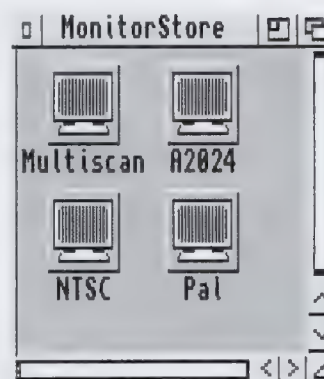
Bon, tout est très vite connecté; un moniteur multisync Zenith, le clavier, la souris, on allume. Le système est prêt en 25 secondes et si on reboote, il revient en une quinzaine de secondes. Superbe; on pourra planter tant qu'on veut, au moins la perte de temps sera minime. Rassurez-vous, le système ne se plante pas tout seul, les plantages ont eu lieu lors des essais de compatibilité.

## L'affichage.

La machine m'a été prêtée avec un moniteur multisync Zenith; l'image fournie était convenable, surtout après avoir retouché le réglage du Display Enhancer du 3000, en vue de quoi on dispose d'un micro-tournevis, d'instructions claires et d'images de test dans un tiroir de l'Atelier.

Domage de ne pas avoir pu essayer le moniteur multisync de Commodore, d'autant plus que le Zenith avait la désagréable habitude, dès que la température ambiante s'élevait un peu, de disjoncter, et il était long à refroidir. Il s'est avéré difficile de garder en permanence un réglage optimal du Display Enhancer, de légères franges apparaissant de temps en temps dans les images. Ne perdez pas le micro-tournevis; faites un petit trou dedans, passez-y une ficelle et attachez-le quelque part derrière. L'écran multisync me semble plus adapté au dessin qu'à la reproduction d'animations, encore que certaines d'entre elles passaient très bien.

En parallèle il y avait un 1084S qui, bien qu'étant antireflets, ne m'a pas fait regretter mon 1081 dont les



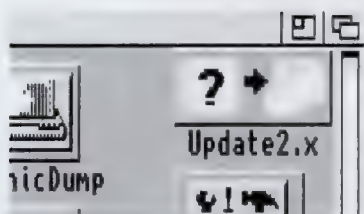




couleurs sont bien plus vives.

## Le Workbench 2.0.

Il tient les promesses de la version 1.4 qui avait été communiquée à la presse avant l'introduction par Commodore. Pas question de refaire une description de détail, je vais simplement parler de ce qui m'a frappé à l'usage.



Les fenêtres ont bien un gadget de changement de taille instantané ( ZOOM ), qui n'était pas visible sur la pré-version. Ici nous avons droit à un morceau d'anthologie, dans le style classique d'humour Commodore: " La fonction du gadget ZOOM varie selon la manière dont la fenêtre a été conçue. Dans bien des cas, comme celui de la fenêtre du Workbench ..... activer ce gadget étend la fenêtre. Toutefois, dans le cas de fenêtres qui s'ouvrent à la dimension

de l'écran, l'activation du gadget ZOOM réduit la taille de la fenêtre. " Et c'est tout. En fait c'est beaucoup plus riche et plus complexe que cela, vous le découvrirez vous-même. Il y a un complément d'explication un peu plus loin dans le manuel, mais il est tout aussi poétique.

Je ne trouve pas le système adopté aussi commode que les fonctions F1 et F2 de ConMan, mais il a sur ce dernier un énorme avantage: la fenêtre conserve tout son contenu, et, mieux, si vous tapez par exemple DIR dans une fenêtre étroite, puis que vous l'agrandissez, vous récupérez la partie du texte qui avait débordé par le haut. Le comportement est donc analogue, toutes proportions gardées, à celui d'une console possédant de la mémoire d'écran. Là, Commodore a fait du très bon travail.

Nous savions qu'on pourrait lancer une commande Shell à partir d'un menu du Workbench. C'est vrai, mais la fenêtre qui s'ouvre alors pour afficher le résultat de la commande n'est qu'une fenêtre d'affichage, on ne peut pas y taper une autre commande. C'est assez normal, sinon autant vaudrait ouvrir une fenêtre Shell tout de suite.

Les fenêtres ont un menu, dont voici certains éléments intéressants:

- La fonction Update All permet, une fois qu'on a modifié quelque chose dans une icône par exemple, de se servir de l'icône modifiée sans avoir à refermer puis rouvrir la fenêtre dans laquelle se trouve cette icône. Très pratique.
- La fonction SHOW a deux options: ONLY ICONS et ALL FILES. Dans le premier cas, l'aspect est classique: on voit les icônes des fichiers ou répertoires qui en ont. Dans le second, il est affecté une pseudo-icône à tout fichier du répertoire, et cette icône est différente selon qu'il s'agit d'un sous-répertoire, ou bien d'un outil ou d'un projet.
- La fonction VIEWBY a quatre options, l'une montrant le contenu de la fenêtre de manière classique, la seconde selon le format de la commande LIST, avec tri sur le nom, la date ou la taille.
- La fonction Information du menu Icônes correspond à l'ancienne INFO du Workbench, elle présente une fenêtre plus claire et plus conviviale.

Les gadgets des fenêtres ouvertes par les options du Workbench ont une symbolique très systématisée et très clairement expliquée dans la documentation. Passons aux programmes de l'Atelier.



Dans le tiroir Preferences, est apparue une nouvelle icône: TIME. Le programme correspondant permet de régler l'heure et la

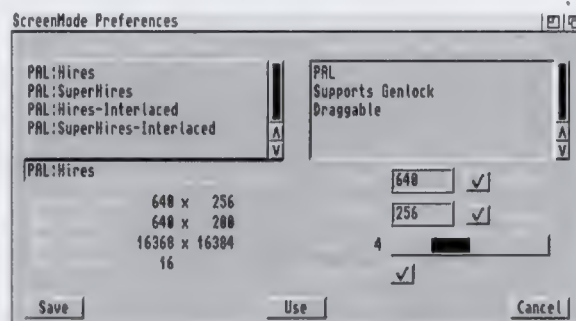
date du système. C'est assez joli et très intuitif.

Le programme permettant de concevoir des fonds spéciaux pour l'Atelier et les fenêtres est toujours là, son fonctionnement est bien expliqué, mais la combinaison de ses résultats avec ceux du programme Font, qui permet de choisir la police et la couleur des textes du Workbench, donne parfois des choses assez illisibles. L'ensemble offre toutefois des possibilités intéressantes de personnalisation.

En ce qui concerne les modes d'affichage, il y en avait 4 de disponibles:

**Hires, soit 640 x 256**  
**SuperHires, 1280 x 256**  
**Hires Interlaced, 640 x 512**  
**SuperHires Interlaced, 1280 x 512**

Ces chiffres donnent bien sûr la dimension visible, le fichier image pouvant couvrir des étendues plus grandes, dont les maxima sont indiqués.



Le Display Enhancer permet d'afficher en mode Hires l'écran du Workbench et ses fenêtres selon leur aspect habituel ( 320 x 256 ), mais en remplissant les interlignes, ce qui donne une image très agréable à voir par rapport à celle d'un moniteur classique. En mode Hires Interlaced, le contenu de l'écran du Workbench est comprimé verticalement; en conséquence une fenêtre Shell étendue à tout l'écran affiche 62 lignes au lieu de 30, ce qui est pratique dans certains cas mais fatigant à la longue de par la petite taille du caractère et la focalisation imparfaite du moniteur.

On peut sélectionner un groupe d'icônes en traçant autour d'elles un rectangle, à la souris, comme pour définir une brosse sous DPaint. C'est infiniment plus pratique que l'ancien système.

Attention: pour ceux qui n'ont pas lu un essai de la pré-version 1.4 de l'Atelier, ce qui précède ne donne aucune idée de la richesse des fonctions et options accessibles à partir de celui-ci. Reportez-vous au numéro de mai d'A-News.



**HDToolbox**

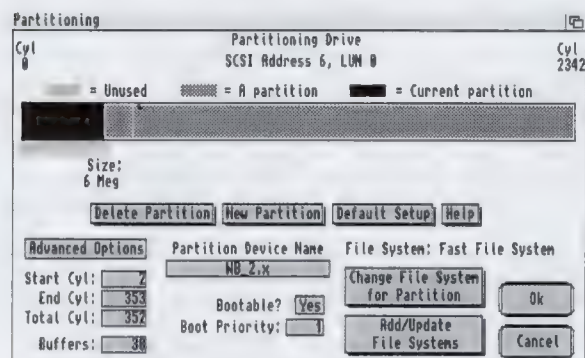
Et maintenant, une bonne surprise, et de taille: la gestion du disque dur à partir de l'Atelier. Dans la fenêtre principale du disque dur, ou de sa partition Système, on trouve un tiroir TOOLS, dans lequel il y a un programme nommé HDToolbox.

En deux mots, toutes les données et options que l'on fournissait précédemment au système par des entrées dans la Mountlist et des réponses aux questions du programme PREP, peuvent être entrées à la souris et moyennant la frappe de quelques caractères, dans les diverses fenêtres du programme. Ceci permet aussi, sans avoir rien à modifier, un accès aisé aux données relatives aux unités de disque dur présentes, à leurs partitions, etc. Il y a même une fenêtre dans laquelle on





peut visualiser les partitions d'un disque dur, en déplacer les limites à la souris, sans avoir à s'encombrer de calcul de nombre de cylindres si on ne le souhaite pas. Bien entendu un reformattage des partitions modifiées s'impose après de telles modifications.



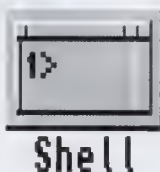
La documentation fait aussi état, description à l'appui, d'un programme HDBackup, destiné à faire des sauvegardes du disque, toujours dans le style des autres programmes de l'Atelier. Las, pas moyen de mettre la main dessus, il n'est ni sur le disque dur ni sur aucune des disquettes fournies. Par contre, dans un appendice, il y a la documentation d'un programme de sauvegarde BRU, situé dans un tiroir de la disquette Extras. Ce programme est du genre arc, zoo, dme ou memacs. Une boîte d'aspirine avant d'avoir compris le fonctionnement de toutes les options. Je passe.

En résumé, que dire de cet Atelier ? Pour bien faire, il faudrait avoir l'avis d'un novice sur Amiga !

Pour moi, je trouve que l'Atelier 2.0 représente un immense progrès par rapport à tous ses prédécesseurs, tant par le nombre des possibilités qu'il offre, que par sa convivialité. Les fenêtres sont jolies, et les commandes intuitives. Tout ce qu'on peut lui reprocher c'est un aspect un peu foufouille lorsqu'on ouvre simultanément plusieurs tiroirs, à la recherche d'une fonction dont on ne sait plus très bien où elle se niche.

## l'AmigaShell 2.0.

Je ne me place ici que du point de vue de l'utilisateur du Shell; je sais que les bibliothèques contiennent de nouvelles fonctions en particulier pour la gestion de l'atelier, mais ça, c'est pour les développeurs.



Comme annoncé, AREXX fait partie de la livraison, avec une documentation abondante et c'est très bien.

En tant qu'utilisateur du Shell, j'avais écrit dans un article précédent que je voyais encore un très bel avenir pour des produits comme Ash ou WShell et les commandes ARP. Ce premier contact avec l'AmigaShell 2.0 confirme cette prédiction.

Il y a aussi eu des rumeurs d'incorporation des commandes ARP dans le Shell. Là, pas trace ni de la bibliothèque ARP, ni des commandes en question. Les commandes du répertoire C ont été réécrites pour la plupart, avec une diminution sensible de leur taille et l'incorporation d'une palanquée d'entre elles (30 pour être exact) dans le Shell-Seg (?). Très bien pour la vitesse d'exécution. J'espère qu'elles sont bien dans le shell-seg ou dans une bibliothèque et pas dans le hard. La documentation déclare que les améliorations les plus visibles pour l'utilisateur sont la disparition de certaines commandes, l'apparition de plusieurs nouvelles

commandes, une amélioration de la capacité à utiliser les jokers et de nouvelles options sur de nombreuses commandes. Au sens strict, tout ceci est vrai, mais ! :

- il y a en fait UNE nouvelle commande MAKELINK dont l'intérêt, non négligeable, est d'établir un lien entre deux fichiers, appartenant à des volumes différents. Lorsqu'on appelle le premier, c'est en fait l'autre qui est chargé; s'il n'est pas trouvé, apparaît une demande avec le nom du volume à charger.

- les jokers sont toujours #? (ils n'ont toujours pas appris qu'il nous faut presser trois touches pour faire le #). Je crois que Commodore se retranche derrière le fait que "\*" représente la console, pour refuser d'incorporer l'astérisque dans les jokers. Si c'est le cas, je trouve cette raison très contestable.

- la commande RENAME n'accepte toujours de renommer qu'un fichier à la fois !!!

- on ne peut pas faire d'assignations multiples par assign (c'est-à-dire, comme dans la commande ARP, faire toutes les assignations nécessaires en une seule commande).

Parmi les options nouvelles affectant certaines commandes, je citerai :

- l'option GLOBAL pour ALIAS

- l'option DEFER de la commande ASSIGN. Cette intéressante option vous permet de faire une assignation sur un répertoire d'une disquette, qui ne devient effective qu'à la première invocation. Ceci évite donc au système de vous demander d'insérer la disquette au moment où la commande ASSIGN est lancée, c.-à-d. dans la séquence de démarrage.

Ces deux options sont très bien, mais je n'ai pas trouvé grand-chose d'autre. Et pourtant si ! Entraîné par mes réflexes de WShell, étant dans un répertoire, j'ai tapé simplement le nom d'un sous-répertoire et je me suis trouvé transporté dans ledit sous-répertoire. Je n'en crois pas mes yeux ! Il y aurait donc un CD implicite comme dans WShell ? En tous cas, la doc de la commande CD n'en fait pas mention.

La grosse et intéressante nouvelle fonction de l'AmigaShell est le couper-coller. Cette option est applicable uniquement aux fenêtres de texte; elle est précieuse. Ne pleurez pas, propriétaires d'anciens AmigaDos, elle existe sous la forme d'un utilitaire du domaine public, SNAP, qui marche très bien (Fish 274 et 326).

L'éditeur ED a subi un véritable "revamping". On peut y déplacer le curseur au moyen de la souris (si, si, c'est vrai !!!), et on peut, dans un fichier s:ED-Startup, mettre des définitions de clés de fonction et des macros. Du coup, il a grossi de 5 kilos. Peccadille. Par contre, la doc explique toujours que pour travailler sur des blocs, il faut en marquer le début et la fin par des ESC BS et ESC BE. Et le couper-coller du Shell, il sert à quoi alors ??? D'autant qu'il marche parfaitement à l'intérieur d'une fenêtre ED.

Edit est toujours là, et on retrouve toujours l'inévitable Memacs. Vous connaissez ma position là-dessus, encore que jne représente que moi-même et c'est fort peu de chose: à la poubelle tout ça et AZ à la place. Dis, Jean-Michel, à propos, quand nous sors-tu la version avec interface AREXX ?



Ah, j'allais oublier ! Encore une chose qui manque: l'ouverture d'une fenêtre Shell par pression d'une combinaison de touches, à la POPCLI. Et bien sûr pas de programmation directe des touches de fonction.

En bref, malgré un travail visible et non négligeable, l'AmigaShell ne progresse, en tant qu'interface





utilisateur, qu'à pas comptés. Tant qu'ils y étaient, chez Commodore, ils auraient pu, en plus de celle d'AREXX, acheter à William Hawes la licence de WShell, et incorporer les commandes ARP.

Il y a sans doute là-dedans un message, toujours le même, c'est que la clientèle visée pour le 3000 est composée de gens qui se porteront d'autant mieux qu'ils verront le Shell moins souvent. Mais alors, pourquoi s'embarrasser d'une doc compète d'AREXX et de Memacs ??? Pourquoi fournir, avec une documentation détaillée, un programme de sauvegarde de disque dur parfaitement inutilisable par un non-informaticien ? Pourquoi écrire quelque part: ce qui suit s'adresse à des utilisateurs expérimentés ou à des programmeurs ?

Ma foi, je sais par expérience que le marketing est un métier difficile, et les lignes de partage ne sont pas souvent évidentes à tracer.

Bref, la découverte de l'AmigaShell 2.0 était plutôt une séquence déception. Je suppose que pour quelqu'un qui n'a jamais rien vu d'autre, ce n'est pas mal, surtout s'il vient du MS-DOS. Tout ceci n'empêchera pas un fana du shell fortuné ( mais ce genre d'animal existe-t-il ? ) d'acheter un 3000, car il sait comment faire pour améliorer l'interface utilisateur.

## Compatibilité et performances.

Bien qu'ayant eu la machine pour un mois, je n'ai pu travailler dessus qu'une heure ou deux par jour, n'étant pas en congé, ayant quelques activités de plein air et n'étant pas autorisé par la Faculté à amputer mes heures de sommeil sous peine d'ennuis sérieux.

J'ai donc pris une approche simple et brutale: j'ai fait un restore de mon disque dur sur celui du 3000, et en avant la musique, on essaie tous les programmes présents l'un après l'autre, plus quelques vieilles disquettes qui traînent, puis quelques programmes divers prises au hasard d'un bon tas de disquettes du Domaine Public. Ce faisant j'ai été amené à examiner la compatibilité avec le 1.2 et le 1.3.

### Compatibilité des versions anciennes de l'AmigaDos.

La doc indique que pour booter un système équipé d'un disque dur, il faut éteindre la machine ! En fait, grâce au superbe programme HDToolbox, en trois coups de souris, on rend la partition système non bootable, et en faisant CTRL Amiga Amiga, on voit apparaître après quelques secondes une animation montrant un lecteur qui avale une disquette. Il faut croire qu'il a faim, car il avale sans protester tout ce qu'on lui donne: l'Atelier 1.3.2 fourni avec le 3000, l'atelier 1.3 version 34.28 ( dans ce cas, il m'a indiqué ne pas avoir trouvé l'horloge ), l'atelier 1.2 tel que je l'avais sur mon vieux DPaint II. C'est un plaisir. Dans ces cas, on a toujours accès aux partitions du disque dur.

### Programmes commerciaux.

Ce n'est pas mon fort, je n'ai pas beaucoup de programmes de ce type, certains sont de vieux riblons, mais pour tester une compatibilité, c'est peut-être mieux!



### Graphisme.

OK pour Deluxe Paint III (il ne plante pas plus que sur le 2000), et Deluxe Paint II.

Digi-Paint (il est vieux : 1987). Marche imparfaitement, pratiquement inutilisable dans le mode 320 x 400, même sur le moniteur 1084.

Sculpt-3D ( le tout premier ). Met parfois un temps infini à se charger, mais après marche très bien. Il me

semblait avoir lu à l'époque, dans la doc de Sculpt-3D, que le possesseur d'un Amiga équipé d'un 68020 avait intérêt à acquérir une version spéciale du programme, conçue pour tirer avantage de la vitesse du processeur. Je n'ai pas réussi à retrouver ce texte. Je sais par ailleurs qu'il existe une version Sculpt-3DXL qui est probablement conçue dans ce sens. Quoi qu'il en soit, sur la version ancienne dont je dispose, l'accélération est spectaculaire.

Doug's Math Aquarium. Sur une zone typique le la fractale de Mandelbrot, accélération de l'ordre de 4 fois. Doug's Color Commander: c'est un petit programme qui permet des manipulations très intéressantes sur la palette d'une image ( 32 couleurs maxi ). Marche sans problème.

### Traitement de texte.

Seul programme essayé: ProWrite 2.0. Je n'ai pas essayé l'insertion graphique. Le traitement de texte charge beaucoup plus vite; les temps d'accès au disque dur font disparaître un des inconvénients de ce programme, à savoir le mécanisme exaspérant de son Requester. Ceux qui connaissent ProWrite apprécieront.



### Basic.

J'avais remarqué que l'AmigaBasic ne figurait pas sur la disquette Extras 2.0, et que la documentation ne parle pas de BASIC. Eh bien, l'AmigaBasic n'a pas l'air de vouloir marcher sur le 3000, avec le WB 2.0. Il ne trouve pas ses fichiers, et le programme :

```
PRINT "hello"
```

```
END
```

donne dans la fenêtre de sortie:

```
yyyyyy
```

Même en bootant sur la disquette 1.3, ça ne va pas mieux.

Tiens, dans les disquettes fournies, il y a un Extras 1.3. Sur ce dernier, pas trace de BASIC. Adieu AmigaBasic ! Personne ne regrettera ton éditeur !

Pour en terminer avec le Basic, les fichiers sources de programmes AmigaBasic, sauves en mode ASCII, ou écrits au moyen d'un éditeur classique, se compilent parfaitement sur le 3000 avec AC-BASIC. Par contre, à l'exécution, une boucle

```
FOR i = 1 to 1000000
```

```
NEXT
```

met 20 secondes à s'exécuter. Ceci ne me semble pas très rapide pour un programme compilé ( en C cela prend 1 seconde ), mais c'est tout de même plus rapide que sur le 2000 qui demande 140 secondes pour faire la même chose.

### Le C.

Au premier essai de compilation ( AZTEC 5.0 ), un message d'erreur, le compilateur ne trouve pas les fichiers .h. Pourtant, en tapant la commande SET, je trouve bien l'initialisation correcte de la variable d'environnement INCLUDE. Après quelques recherches, je trouve en faisant WHICH SET dans la partition système, qu'il y a une commande interne à l'AmigaDos 2.0, qui porte le nom de SET et n'est documentée nulle part. La suite est sans intérêt, la réparation étant facile.

Le programme "Copper de vacances" d'A-News de Mai qui comporte un certain nombre d'instructions #INCLUDE, compile en 10 secondes sur le 3000 par rapport à 20 secondes sur le 2000 standard. J'y vois surtout l'effet du meilleur temps d'accès aux fichiers du disque dur. Pas désagréable tout de même.





## Les jeux.

Je n'ai pas beaucoup de jeux commerciaux, les jeux d'arcade à 200 balles ne m'intéressent pas beaucoup. Au fait, il me reste un Crazy Cars II tout neuf que j'enverrai en port dû au premier qui m'enverra un courrier.

J'ai essayé avec succès MarbleMadness!, F-18 Interceptor, Flight Simulator II et Crazy Cars II. Ont causé un GURU ( il ne s'appelle plus comme ça, mais il est toujours là ) : Arkanoid, Dames Simulator, F-16 Combat Pilot. Pour les jeux, c'est la loterie, et c'est normal vu la diversité des protections et de la qualité de la programmation. Mais qui va acheter un 3000 pour y mettre des jeux ? Un ou deux bon jeux pour se détendre de temps en temps, ça doit suffire, mais il faudra se renseigner avant d'acheter.

Voilà pour les programmes commerciaux. C'est en moyenne plutôt rassurant. Les programmes qui ont été écrits en respectant les conventions recommandées par Commodore devraient passer sans problèmes, et les producteurs sérieux proposeront sans doute des mises à jour. Peut-être pas toujours en France, mais dans un certain nombre de cas aux Etats-Unis. Bien que j'aie acheté mon Deluxe Paint II chez mon revendeur, j'ai renvoyé la carte d'enregistrement à Electronic Arts, ce qui m'a permis de faire pour un prix très avantageux la mise à jour lorsqu'est sorti Deluxe Paint III (FRedChef : cette pratique relativement baroque marche généralement très bien, usez-en).

## Le Domaine Public.

J'ai essayé avec succès :

quelques utilitaires :

KeyMapEd, IconLab, IconMeister, VirusX 4.0, ARTM ( Amiga Real Time Monitor, moniteur de tâches et de ressources, peut-être bien le meilleur programme du genre ), Find ( celui de Cedric Beust ), MachII, IconType, PPMore, NewZap, PPSHOW, ShowFont, ViewBoot, Whereis et WShell, qui marche parfaitement, y compris FComp ( seule la commande COPY ne veut pas accepter le joker \* ) ;

et quelques jeux :

MarbleSlide, Wanderer, Amoeba Invaders ( c'est un vieux truc, mais il amuse toujours beaucoup les très jeunes Amigoïdes ), Asteroids, KamikazeChess, Five in Line ( Morpion ), BlockOut ( ce n'est pas le Tetrix à 3 dimensions, mais un jeu de tactique à 2 ), Othello, BallyII, Mazeman et Evolution4 ( ce dernier est plutôt une simulation didactique d'une évolution génétique ). N'ont pas marché : Tiles, qui fonctionne mais plante le système sur l'instruction QUIT, et Tetrix qui n'a pas marché du tout, pas plus que Tetrix Metallica. Certains jeux dans lesquels la vitesse de déroulement dépend de la vitesse de calcul vont beaucoup plus vite, au point de devenir parfois injouables ou presque ( MarbleSlide ) ; la bille de MarbleMadness a beaucoup moins d'inertie, ce qui rend le jeu nettement moins difficile. Lorsque la cadence est imposée par le programmeur, pas de problème, comme dans Invaders ou BallyII.

Ceci n'est qu'un échantillon microscopique ; il faut s'attendre dans le DP à pas mal d'incompatibilités, surtout dans les démos. Prenons par exemple la NewsFlash n°8 : la démo POI POI ne marche pas, la démo CELTIC passe sans problème. Les disquettes de style germanique avec des bootblocks spéciaux et des intros spectaculaires passent en général assez mal.

En ce qui concerne le DP, je ne me fais aucun souci, les bons auteurs publieront rapidement des versions prévues pour le 3000 et le 2.0.

## Conclusion sur la compatibilité.

Pour ma part, tout en tenant compte du fait que mon échantillon d'essais est très réduit, je crois qu'on peut espérer ne pas avoir beaucoup plus de problèmes que lors du passage du 1.2 au 1.3. A première vue, la compatibilité avec les versions anciennes se présente donc bien.

## Conclusion générale.

J'aime de plus en plus Commodore ! La nouvelle direction américaine semble décidée à prendre en compte les desiderata des clients et des développeurs ; espérons qu'il en sera de même en France. Etablir une bonne base installée, c'est bien, la garder et la servir convenablement, c'est mieux.

Passons à l'Amiga 3000. Les chiens ne font pas des chats. L'ensemble Amiga3000 - logiciel 2.0, que je ne dissocie pas dans cette conclusion, a hérité des caractéristiques féminines de ses prédécesseurs : charme, fantaisie et légère imprédictibilité du comportement. C'est sans doute une des raisons pour lesquelles on s'y attache. Je n'ai jamais ressenti le moindre attachement pour les PC que j'utilise au travail, qui sont pourtant des hauts de gamme, de la meilleure qualité. Par contre lesdits PC font leur boulot avec une régularité indispensable. On les appelle " outils de productivité personnelle ". On commande des configurations standard, avec des logiciels recommandés, le département informatique vous installe la machine et les logiciels, et tout ce que vous voulez, c'est utiliser lesdits logiciels en oubliant la machine et le réseau qui est derrière.

On peut s'attendre à ce que les professionnels à qui s'adresse le 3000 aient ce type d'attente. Commodore a donc intérêt à avoir des revendeurs bien formés et bien soutenus, sinon gare à la casse ! Ceci a déjà été écrit maintes fois, mais la répétition est l'âme de l'enseignement.

En ce qui me concerne, à supposer que j'aie 35000 F à mettre dans une bécane, j'achèterais le 3000 dans un an ! Le fait d'avoir acheté un des premiers 2000 m'a coûté 4200 F de conversion en 2000B. Encore heureux d'avoir pu le faire, mais j'aurais volontiers consacré cette somme à autre chose. Les nettoyages consécutifs du logiciel 1.3 m'incitent à attendre. Qu'est-ce que j'ai pu perdre comme temps suite à des crashes et des difficultés de reconfiguration de mon disque dur parce que la commande FORMAT de la première version du 1.3 était buggée !

Mais je ne suis qu'un particulier et l'Amiga est mon hobby.

L'Amiga 3000 me semble un bon produit, et si j'avais un ami graphiste qui me demandait ce que j'en pense, après l'avoir prévenu qu'une première version peut toujours recevoir des modifications dans les premiers mois de son existence, je lui recommanderais de se faire montrer la machine, les logiciels et matériels accessoires dont il a besoin ; s'il peut ainsi vérifier que son besoin est satisfait et que tout fonctionne, et s'il a sous la main un revendeur compétent ( il y en a ), je n'hésiterais pas à lui recommander l'achat de l'Amiga 3000, plutôt que d'un 2000 équipé pour atteindre les mêmes performances.

Je regrette bien de devoir rendre la bécane, si on m'en faisait cadeau, je la garderais. Etonnant, non ?

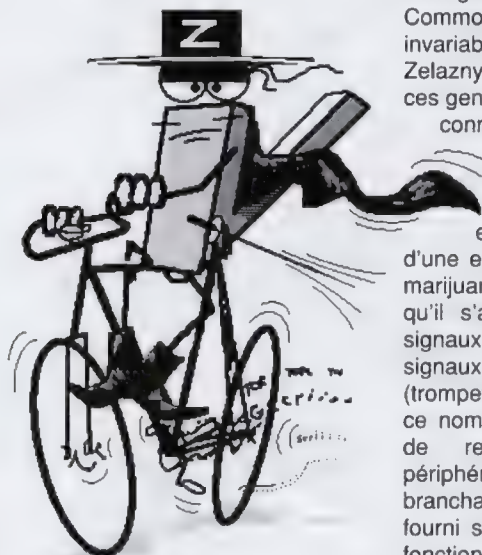
**ZORGLUB**





Squonk confirme :

## ZORRO (III) EST ARRIVE !!



- Comme il a raté le dernier bus, Don Ramon de La Vega court vers l'aventure en vélo -

**Q** uoi ? Un nouvel épisode de la célèbre série de Walt Disney ? Le sergent Garcia ? Tout faux ! Le journal que vous tenez est bien A-News et non pas le journal de Mickey ! (à ce propos, est-ce que quelqu'un dans l'assistance posséderai dans sa collection le n° 2538 car j'aimerais lire l'épisode palpitant de Mandrake le Magicien et de Guy l'Eclair face à l'empereur Ming). Bon, plus sérieusement, cet article a pour but de vous présenter le génial appendice prévu par Mr Commodore pour l'Amiga 3000. Génial par ce que ce concept, introduit par le défunt Apple II permet de manière élégante de suppléer le manque d'imagination des concepteurs d'ordinateurs. Vu la vitesse à laquelle évoluent nos bestioles, cela permet de rallonger la durée de vie d'une bécane (cf le PC).

## Historique

Pourquoi III ? Aurais-je raté un épisode ? Un peu d'histoire : au début (en 1985) étaient les premiers protos de l'Amiga (pas encore Commodore), qui s'appelaient alors "Lorraine". Je serai toujours étonné par les références bibliographiques des développeurs de chez Commodore, ce nom-ci me faisant invariablement penser à une nouvelle de Zelazny... Donc, à l'époque de la préhistoire, ces gens-là ont décidé de doter la Bête d'un connecteur 86 broches appelé "Zorro", probablement après avoir visionné un épisode de la célèbre série (FredChef : il est en fait plus probable qu'il s'agisse d'une erreur d'appréciation due à l'abus de marijuana). En fait, il vaut mieux considérer qu'il s'agit d'une mise à disposition des signaux du processeur 68000, plus quelques signaux d'horloges pour cadencer le tout et (trompettes) le fameux auto-config. Derrière ce nom mythique se cache un mécanisme de reconnaissance automatique des périphériques au boot, chaque carte se branchant à tour de rôle sur l'Amiga qui lui fournit son adresse définitive sur le bus en fonction de ses caractéristiques. Cela évite à l'utilisateur d'avoir à bricoler avec le tournevis les fichus micro-switches type PC...

Le bus Zorro II, présent sur l'Amiga 2000 n'est qu'un réchauffé du Zorro I, les améliorations majeures étant la possibilité de connecter plusieurs cartes en même temps et le fait de les aligner avec de simples connecteurs PC (cet alignement étant entre autre exploité par la carte "passerelle"). Mais il s'agit toujours du bus du 68000, avec les limitations propres à ce processeur (bus de données 16 bits, adresses 24 bits, temps de cycle de base de 280ns). Pour nos amis les bricoleurs de tout poil, je dois dire qu'adapter le bus Zorro du 500 à celui du 2000 ne nécessite qu'un boîtier TTL (dans le cas d'une utilisation simple carte)! Toutefois, je ne tenterai pas le coup avec la dernière carte accélératrice à 50Mhz...

## Caractéristiques du Zorro III

Pour la conception du nouveau bus, la barre a été placée assez haute :

- utilisation du même connecteur 100 broches que le Zorro II,
- compatibilité avec les périphériques Zorro II,
- bus de données et d'adresses 32 bits,
- vitesse de bus indépendante du processeur,
- transfert DMA haute vitesse,
- arbitration de bus cycle/cycle pour éviter les blocages.

Impossible !!! Non ! Les électroniciens sont des gens pleins de ressources. Bon,

d'accord, il faut faire certaines concessions. Utiliser le même connecteur, cela veut dire forcément réutiliser les mêmes signaux, modifier leur signification, etc.

De même, être compatible signifie compliquer les choses et donc l'électronique de décodage.

Mais me direz-vous, comment faire pour avoir des bus de données et d'adresses de 32 bits chacun ? Facile ! Il suffit de les mélanger ! En électronique, on parle de multiplexage, ce qui signifie envoyer sur les mêmes fils les signaux alternativement en les mémorisant pour les exploiter. Cela permet d'optimiser les fils disponibles, mais ici encore cela complique le décodage sur les cartes. Ce procédé est néanmoins utilisé sur l'ensemble des Rams dynamiques de ma connaissance et fonctionne parfaitement.

Une vitesse de bus indépendante du processeur implique une utilisation dite "asynchrone", c'est à dire sans rapport de phase constant des signaux entre eux. Impossible alors d'utiliser le flanc montant d'un signal d'horloge quelconque pour se recalculer. Cela ne veut pas dire plus d'horloge, mais leur utilisation se limite ainsi à éviter d'avoir à prévoir un oscillateur distinct sur chaque carte pour rien.

Si la nécessité d'un transfert DMA rapide ne soulève aucune objection, les problèmes d'arbitration paraissent quelques peu surfaits. En fait, pas tant que ça, les problèmes d'arbitration n'apparaissant qu'avec des configurations matérielles avec plusieurs cartes DMA travaillant en même temps (qui a dit oui ?). Jusqu'à maintenant, l'arbitration était sous la responsabilité de chaque carte, ce qui signifie un chaos Melnibonéen. Commodore a donc décidé de mettre un terme à cette situation et d'arbitrer dans le 3000 ces bas problèmes de police dans le bus.

## Mode Zorro II et mode Zorro III.

Afin de concilier les restrictions du bus Zorro II et les nouveautés du bus Zorro III, les ingénieurs de chez Commodore ont trouvé une astuce consistant à faire coexister les deux types de bus. L'astuce est d'utiliser l'espace d'adressage restreint à 24 bits du Zorro II. La zone en mémoire correspondant au bus Zorro III se situe donc aux adresses entre \$10000000 et \$80000000. A chaque cycle, le décodage d'adresse de l'Amiga 3000, détermine ainsi le type de cycle à débiter : cycle 68000 "semi-asynchrone" ou cycle Zorro III complètement asynchrone. Pour les cycles 68000, je vous conseille de vous reporter à toute doc hardware 68000 se respectant. Seuls quelques signaux changent de nom (AS=>CCS). Ces cycles restent en phase avec l'horloge 7M de l'Amiga.





Pour les cycles Zorro III, plus de documentation facilement disponible, donc j'explique. D'abord, chaque périphérique a la possibilité de demander la maîtrise du bus soit avec la méthode propre au 68000 et ses problèmes de partage, soit en s'enregistrant auprès du 3000 grâce aux signaux BR et BG dédiés sur chaque carte. Dès que l'accès est accordé, le transfert des informations ressemble beaucoup au transfert sur un câble parallèle type Centronics, chaque correspondant accusant réception / disponibilité à tour de rôle :

- FCS voici l'adresse à laquelle je veut accéder
- SLAVE retourné par chaque carte indique si celle-ci se sent concernée ou pas.
- DOE le 3000 demande de lâcher les données !
- le maître du bus indique la taille du transfert avec les signaux DS<sub>n</sub>
- le propriétaire des données les met sur le bus
- l'esclave indique DTACK lorsqu'il a fini
- le maître du bus enlève les DS<sub>n</sub>
- la carte esclave enlève le SLAVE lui appartenant

## Description des signaux.

Etant donné le nombre de pattes du connecteur, je vous dispenserai du schéma complet pour aujourd'hui et me contenterai donc d'une liste des signaux par groupe.

- horloges :
  - /C1
  - /C3
  - CDAC
  - E
  - 7M
- signaux de contrôle du système
  - /BERR
  - /RESET, /IORST (ancien RST et /BUSRST)
  - /HLT
  - /INT<sub>n</sub>
- signaux de contrôle du slot
  - /SLAVE<sub>n</sub>
  - /CFGIN<sub>n</sub>, /CFGOUT<sub>n</sub>
  - SenseZ3
- signaux de contrôle DMA
  - /OWN
  - /BR<sub>n</sub>

- /BG<sub>n</sub>
- /BGACK
- /BCLR (ancien /GBG)
- adresses et signaux associés
  - /READ
  - A8-A31 (multiplexés)
  - A2-A7
  - FC0-FC2
  - /CCS
  - /FCS
- données et signaux associés
  - DOE
  - D0-D31 (multiplexés)
  - /DS<sub>n</sub>
  - DTACK
  - /CINH (ancien OVR)
  - /MTCR, /MTACK (ancien XRDY et VPA)

Rhaââh, j'ai fini ! Bon, les petits curieux qui veulent vraiment en savoir plus sur le brochage n'auront qu'à écrire ! Je propose donc un jeu éducatif : le premier qui m'envoie le brochage complet avec les numéros de toutes les papattes a gagné un superbe inverseur 3 fils DB25 pour liaison RS232.

*Squonk.*

*Le retour du vengeur masqué*

«petites» en prix

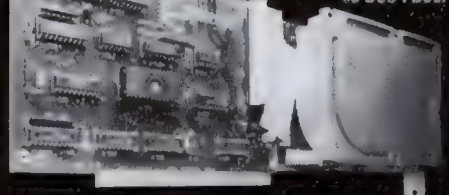
# TRUMPCARD

«grandes» en performances

Nouveau : tous les produits TRUMPCARD autobootent directement sous FFS et sont compatibles avec les disques durs amovibles SyQuest

## CARTE DISQUE DUR TRUMPCARD A2000

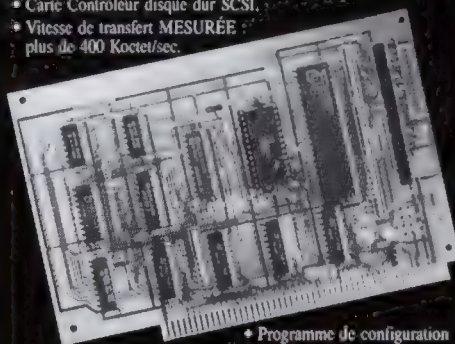
- Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 2000 sont assemblés, testés et formatés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.



- Ils sont compatibles avec tous les disques durs SCSI 3.5" Quantum, Seagate, Miniscribe, Conner et Mantor.

## TRUMPCARD

- Carte Contrôleur disque dur SCSI.
- Vitesse de transfert MESURÉE : plus de 400 Koctet/sec.



- Programme de configuration exclusif par CHECKLIST. Il transforme le formatage en rêve.
- Le Smartboot d'IVS autobootte tous les disques à froid (Kickstart 1.3).

## TRUMPCARD 500

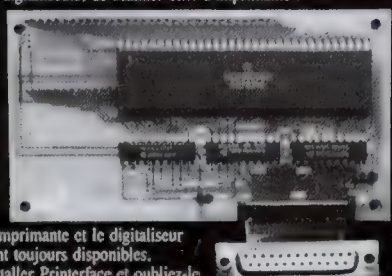
- Les systèmes carte disque dur SCSI TRUMPCARD 500 sont assemblés, testés, et formatés sous WB 1.3 par IVS ou BUS PLUS.
- Le châssis ergonomique, de couleur similaire à l'A500 reçoit toute l'électronique et le disque dur SCSI 3.5".



- Un connecteur supplémentaire permet de recevoir l'extension RAM Meta4 peuplée à 2 ou 4 MO.
- Le passage à l'A2000 n'entraîne pas de surcoût. Trumpcard, Meta4 et le disque dur sont totalement compatibles A2000.

## PRINTERFACE

- Le petit produit qui facilite grandement la vie des utilisateurs de digitaliseurs, de scanner et... d'imprimante !



- L'imprimante et le digitaliseur sont toujours disponibles. installer Printerface et oubliez-le.

## IVS et A-MAX

- Utiliser A-MAX avec un disque dur. Seul TRUMPCARD vous le permet !
- Formatez directement sous MAC et AMIGADOS sur le même disque dur en utilisant le DISK MANAGER MAC et TCUTILS V 1.36-A-MAX.
- Profitez de la Mega Avance d'IVS dans ce domaine.

A-MAX est un produit READY-SOFT

## LES PRODUITS

SONT DISPONIBLES CHEZ LES VRAIS SPECIALISTES AMIGA.

## META 4

Extension RAM sur carte demi-longueur.

Compatible A500 et A2000.

Peuplée 2 MO, extensible à 4 MO.



Associée à une carte disque dur sur A2000, l'ensemble mobilise deux connecteurs.



I.V.S. est importé et distribué en France par **BUS PLUS**  
41, rue Barrault - 75013 PARIS - Tél. : (1) 45 80 05 66 - Téléfax : (1) 45 88 63 82





# AmigaVision: Un petit exemple

(AmigaVision sera  
bientôt disponible en  
français)

*Rappel: AmigaVision est un système auteur de Commodore reposant sur une interface graphique puissante. Il permet l'assemblage de matériaux audiovisuels (image, brosse, son, musique, texte, animation, vidéodisque, U-matic), la création "d'objets", au travers d'un langage Basic icônique et de 33 fonctions. Il contient une base de données compatible-DBIII, utilisable dans vos applications. Il peut exécuter des commandes externes et est compatible AREX (le langage qui monte et dont parle la revue américaine Byte du mois d'août).*

Nous avons fait connaissance d'AmigaVision dans un numéro précédent, nous vous proposons maintenant de commencer à étudier quelques exemples simples. Bien sûr, direz vous, AmigaVision n'est pas encore disponible! Patience!... dans quelques semaines il sera entre vos mains **et en français**. En attendant, découvrons pas à pas son fonctionnement.

## Conseils Pratiques:

Comme avec tout les langages auteurs (*Cando, UltraCard..*) préparez vos matériaux à l'avance. Créez 5 répertoires distincts dans lesquels ils seront classés. Par exemple: ILBM, pour vos images, ANIM pour les animations, SMUS pour la musique, 8SVX pour les sons, TEXT pour vos textes. Cela vous simplifiera l'existence!

## Terminologie

### Les relations entre Icônes

Dans la fenêtre où se "dessine" la progression d'une application AmigaVision les icônes prennent des places différentes les unes par rapport aux autres. Suivant leurs places, leurs

## THE DUKE PERSISTE AVEC SA RUBRIQUE 'LANGAGES AUTEUR'

dénominations et leurs actions diffèrent.

L'exemple 1 illustre les 3 positions possibles:

### □ La relation Père/fils.

Elle est caractérisée par un axe diagonal. Dans le déroulement d'une application, si AmigaVision rencontre une filiation il l'exécute avant toute autre chose.

### □ La relation de Partenariat.

Elle est caractérisée par l'axe horizontal. Le partenaire est placé à la droite d'une icône à caractère conditionnel

Longfellow (Newtek) avec sa voix (HUMMMM!)(Ed: Mais est-ce vraiment Laura Longfellow?)

3-Les poissons....un son de bulles dans un aquarium

Simple non?

Donc, les images, les sons et les textes sont prêts, AVision en place.

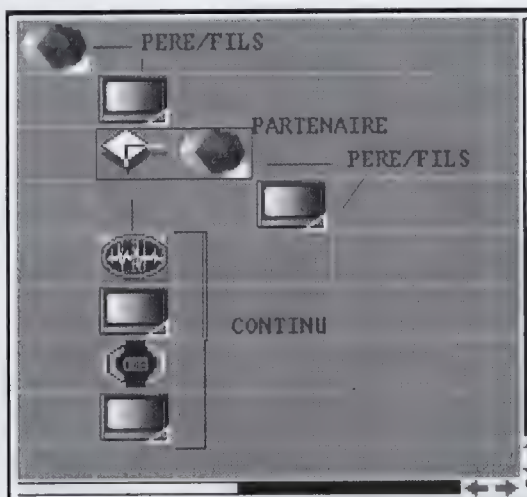
Il faut en premier afficher l'image "générique", la couverture d'A-News, puis créer les objets correspondant aux points 1, 2, et 3, et créer un objet permettant de "quitter".

L'écran 2 suffit à la compréhension du script.

L'icône 2 représentant une souris nous permettra de créer les "boutons". A chaque bouton sera associé un numéro correspondant à chaque icône conditionnelle.

Lorsque l'utilisateur clique sur le Bouton recouvrant le mot AMOS de la couverture de A-News, AVision exécute les commandes correspondantes et ceci pour chaque bouton créé.

*Le mois prochain nous irons voir de plus près l'éditeur d'objets, nous étofferons cet exemple et nous réaliserons le même avec Cando, Ultracard et peut-être*



Ecran 1

ou d'appel (If-Then, Goto conditionnel, appel de sous-routine, etc..). Si la condition est validée, le partenaire et sa filiation sont exécutés, sinon AmigaVision ira voir plus bas ce qui se passe....

### □ La relation de continuité.

Caractérisé par l'axe vertical. AVision exécute ces icônes tant qu'il ne rencontre pas les icônes de type Père/fils ou Partenaire.

## Exemple N°1

Scénario - il sera très simple pour débuter. Il s'agit à partir d'un écran représentant la page de couverture du numéro de Juillet/Août d'A-News, d'exécuter des informations de type TEXT, ILBM, 8SVX lorsque l'on cliquera sur les mots clés de la couverture:

1-AMOS.....l'article de Nicolas avec une musique de fond

2-AMlexpo....la photo de Laura



Ecran 2





**MEGA VISION**

**B.P. 648**

**76059 LE HAVRE CEDEX**

passez vos commandes

(24/24) au

☎ **35 43 07 38**

Catalogue complet sur

Disquette 15F

*Domaine  
Public*

Amicus, Apdc, Apdl, Faug,  
Fred Fish, Hpb, Panorama,

T. Bag 20F

Uga 24F

Plus de 200 titres hors collection disponibles

Pour 10 Disquettes achetées,

1 GRATUITE

*Périphériques*

A.m.a.s. 950F

Digiview Gold 4.0 1640F

Extension 512 K 690F

Lecteur 3.5 850F

Lecteur 5.25 1350F

Master Sound 370F

Midi Gold 500 545F

Perfect Sound 830F

Souris 280F

*Domaine  
Commercial*

Animagic 690F

Deluxe Paint 3 790F

Deluxe Vidéo 3 890F

Devpac 2 650F

Digipaint 3 780F

Gfa Basic 3.0 590F

Hisoft Basic 850F

Photonpaint 2 850F

Turbo Silver 3 1390F

Tv Show 720F

Tv Text 690F

Track 24 480F

TOUS NOS PRIX SONT

**T.T.C.**

FRAIS DE PORT COMPRIS



# DOMAINE PUBLIC: On n'arrête pas le progrès

## ENCORE UNE GESTION DE FICHIERS

## ENCORE UNE CAPTURE-ECRAN

## MAIS QUELLE QUALITE !

par Cédric Beust

*Pas trop dure, la reprise après les vacances? Allez! Pour ne pas vous traumatiser, on va faire dans le futile ce mois-ci. Mais cela ne durera pas, alors profitez-en! (Ed: Futile ou utile?)*

### SID, l'outil rêvé pour les CLiphobes

*Encore un utilitaire de gestion de fichiers, me direz-vous? Est-ce bien utile lorsque l'on possède DiskMaster? Eh bien oui! Je pensais également avoir trouvé en la personne de DiskMaster 'L'état de l'art', comme disent les personnes qui parlent mal français et mal anglais, mais je n'ai rien à dire: SID lui est supérieur.*

La photo d'écran vous donnera une idée de ce à quoi il ressemble. Comme

vous pouvez vous en rendre compte, il peut

- ☐ copier, renommer, effacer
- ☐ créer des répertoires, renommer des disques
- ☐ éditer, soit en texte, soit en binaire
- ☐ voir ou écouter un fichier IFF
- ☐ visualiser un contenu d'archive (zoo, arc, lharc, pack, warp)
- ☐ archiver avec le programme de votre choix
- ☐ sélectionner une partie de la liste en fonction d'un motif
- ☐ exécuter des scripts
- ☐ mettre des protections
- ☐ afficher le nombre d'octets dans la sélection
- ☐ créer un nouveau CLI
- ☐ appeler les Préférences
- ☐ appeler votre calculateur préféré
- ☐ redéfinir les couleurs

Ce que vous ne voyez pas sur la photo, ce sont les nombreux boutons invisibles, qui permettent de sélectionner le parent, revenir au répertoire précédent, passer en mode 'exploration', demander une trace de toutes les fonctions que SID exécute, etc...

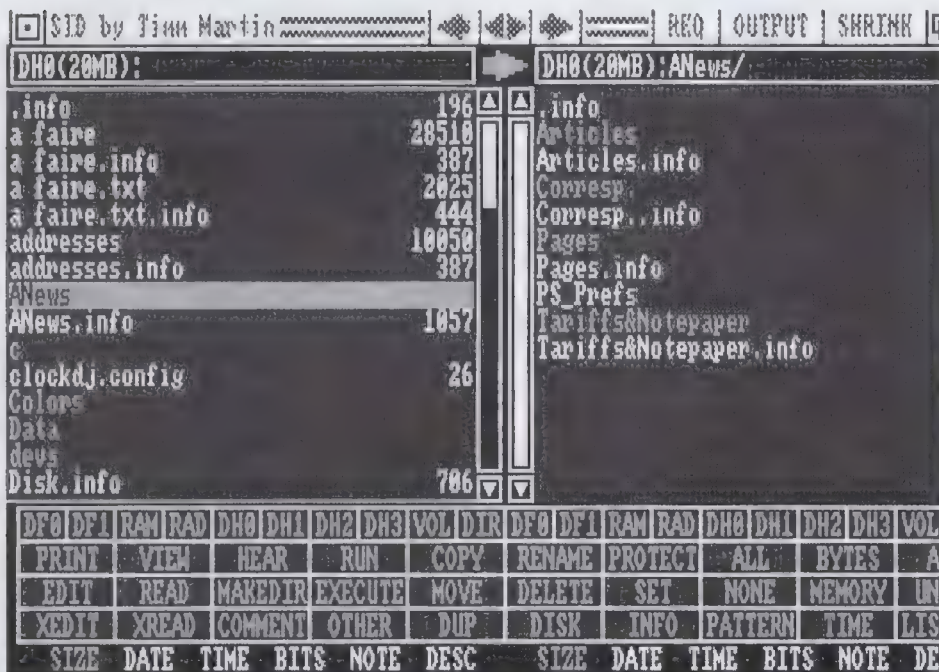
Si vous double cliquez sur un fichier, SID reconnaît automatiquement sa nature (il en connaît une bonne trentaine) et lance la commande adéquate pour le visualiser (.zoo, ILBM, texte, etc...).

Mais, et c'est surtout là que sa force réside, SID est entièrement configurable. Lorsque vous le lancez (au fait, il se détache tout seul de CLI: pas besoin de 'run' et la fenêtre peut être fermée par la suite), il va chercher un fichier 'sid.config', soit dans le répertoire courant, soit dans s:. Celui-ci contient un nombre impressionnant de variables (environ 70). Parmi les plus importantes:

- ☐ BytesOccupied (le nombre d'octets représente-t-il la taille du fichier ou la place réelle occupée?)
- ☐ CopyOverwrite (demander confirmation en cas d'écrasement d'un fichier?)
- ☐ DirDelete (confirmation pour chacun des répertoires si effacement de répertoires demandé?)
- ☐ LoadDiskette (relire automatiquement le répertoire si disquette insérée?)
- ☐ ScreenBehind (si ouverture sur écran, celui-ci est-il derrière?)
- ☐ Color0,1,2,3 (couleurs de représentation)
- ☐ FullLeft, etc... (positions de la fenêtre)
- ☐ Arc=c:arc a (commande pour appeler arc)
- ☐ Calculator=c:calculator (commande pour la calculette)
- ☐ Command (commande du Shell par défaut)
- ☐ DiskEdit=c:DiskX (commande pour édition d'un disque)
- ☐ FileEdit=c:QEd (éditeur texte)
- ☐ FileXEdit=p0:lc/mh (éditeur binaire)
- ☐ ListArc=c:arc l (lister le contenu d'un .arc).
- ☐ MakeDirIcon (icône par défaut pour toute création d'un répertoire)
- ☐ NewCLI (nouveau Shell)
- ☐ Other (autre commande, compilateur par exemple)
- ☐ Pattern (motif par défaut)
- ☐ DeviceButtons (noms de la rangée des volumes)
- ☐ ScreenType (ouvrir dans l'Atelier, sur un écran ou en entrelacé?)
- ☐ WindowHeight (taille de la fenêtre)

Impressionnant, n'est-ce pas? L'auteur a vraiment tout prévu pour devancer les envies des utilisateurs les plus pointilleux. Toutes ces options peuvent naturellement être modifiées une fois que le programme a été lancé par le biais des menus.

SID, auteur: Timm Martin, Fish n°338



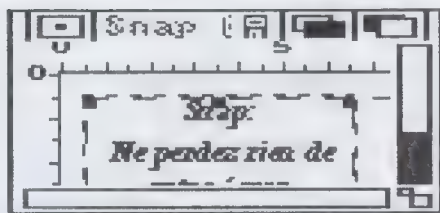
Ecran de S.I.D.



## Snap: Ne perdez rien de votre écran

Ne vous-êtes vous jamais dit en regardant votre fenêtre de Shell 'zut! C'est exactement ce que je vais être obligé de taper...' ? Ou alors, peut-être avez vous parfois voulu prendre un texte ou un graphique affiché par un programme, et le récupérer dans un autre (en supposant que l'un des deux ne se serve pas du clipboard, bien sûr)? **Snap** sert à tout cela. Il permet de transférer des données de n'importe quelle fenêtre dans n'importe quel écran ou vous le voulez. La destination peut être votre fenêtre Shell, ou encore votre éditeur de texte (ou même de graphique) préféré.

Le nom ne semblera pas nouveau aux utilisateurs de **SnipIt** et **BTSnap**. Snap cumule les possibilités de ces deux pro-



Une partie d'écran "snapée",  
dans sa mini-fenêtre

grammes et en ajoute quelques-unes au passage. Son utilisation est enfantine.

Par exemple, pour capturer du texte, vous mettez la souris au début, vous appuyez sur Amiga gauche puis le bouton gauche de la souris avec laquelle vous encadrez la région qui vous intéresse (un cadre apparaît délimitant nettement cette région). Il ne vous reste plus qu'à relâcher le bouton gauche pour confirmer votre choix (si vous avez changé d'avis, relâchez la touche Amiga avant). Pour coller le texte, il suffit d'appuyer sur Amiga gauche ainsi que le bouton droit, et le texte va s'insérer exactement comme si vous l'aviez tapé.

Snap corrige beaucoup des défauts de Snipit et BTSnap: il ne reconnaît pas uniquement Topaz 8, comprend les caractères accentués ainsi que les claviers étrangers, permet de couper par mot, ligne ou

colonne, utilise le clipboard (donc compatible avec TxED par exemple), comprend les caractères gras, soulignés ou en inverse, permet de sauver des graphiques et enfin possède une interface Arexx.

Toute une batterie d'options lors de l'appel permettent de redéfinir les séquences de touches utilisées pour copier/coller le texte/graphique, modifier la priorité, coller deux longues lignes consécutives en une seule, etc...

L'outil de rêve pour utilisateurs paresseux!

**Snap**, auteur: Michael Sinz, Fish n°343

## TrekTrivia: Etes-vous un 'trekkie' confirmé?

*Je ne sais pas pour vous, mais en ce qui me concerne, tout ce qui touche de près ou de loin à Star Trek attire automatiquement mon attention. TrekTrivia se propose de tester votre connaissance de cette série mythique.*

Ce premier volume a à son actif cent questions et n'aura de cesse que quand vous aurez répondu à toutes avec succès (quatre propositions vous sont offertes pour chaque question). Vous avez droit à cinq erreurs et chaque fois que vous répondez à dix questions, une erreur supplémentaire vous est autorisée.

*'Quel est le dernier épisode de Star Trek qui soit passé à la télé?'*

*'Sur quelle planète Kirk projette-t-il d'abandonner Gary Mitchell?'*

*'Dans quel épisode un vaisseau Klingon fait-il sa première apparition?'*

Voilà le genre de questions sur lesquelles vous aurez à vous creuser la tête. Et si cela ne vous suffit pas, neuf autres volumes sont disponibles!

Moi, je suis toujours aussi fan. Et vous?

**TrekTrivia**, auteur: George Broussard, Fish n°180, 252, et Cucug n°14

-Cédric

## Deux livres: "Le Nid du Coucou" et "La Peste Informatique"

Vacances trop chaudes pour travailler...J'en ai profité pour lire **"Le Nid du Coucou"**, auteur Clifford Stoll, de chez Albin Michel. Ce livre de plus de 320 pages est passionnant d'un bout à l'autre. Traduit de l'Anglais ce n'est pas de la haute littérature mais l'ensemble reste très prenant. C'est l'histoire véridique d'un astrophysicien de formation, Clifford Stoll, travaillant dans un système informatique de Berkeley aux USA qui va durant des mois entiers traquer un "pirate" qui a envahi le réseau auquel son système est relié et qui tente de s'infiltrer dans les systèmes informatiques militaires. Combat de Titan entre Cliff et les autorités de son pays (CIA, FBI...) pour parvenir enfin à mettre la main sur ce "pirate"...en Allemagne de l'Ouest.

Tous les opérateurs systèmes devraient lire ce livre afin de mieux protéger leurs ordinateurs. Je ne peux pas m'empêcher d'ailleurs de faire le rapprochement avec la nouvelle dont vous a fait part **A-News** le mois dernier concernant cet Amigaïste emprisonné Outre-Manche pour intrusion dans des systèmes universitaires... Et le pirate de Clifford Stoll qu'est-il devenu?

Cette information ne se trouve pas dans **"Le Nid du Coucou"** mais dans **"La Peste Informatique"** dont les auteurs sont Alain Acco et Edmond Zucchelli, aux éditions Plume. Comme le nom l'indique ce livre vous permettra de vous plonger dans l'actualité du piratage, des virus et autres microbes, des anecdotes et interviews de spécialistes complètent le tout. C'est un livre qui aborde la chose d'un côté assez médiatique mais de manière explicite. Le pirate? Oui he bien il a été retrouvé calciné près de la frontière de la RDA! (Suicide?) Je suis certain que ceci refroidira (sans jeu de mots, ce qui serait déplacé...) les Amigaïstes rêvant de pénétrer illégalement des systèmes informatiques en usant de leurs modems...

Xavier Leclercq



# Flammitel II

Le Minitel  
(couleur)  
sur votre écran

Nicolas fait face à son  
devoir d'été

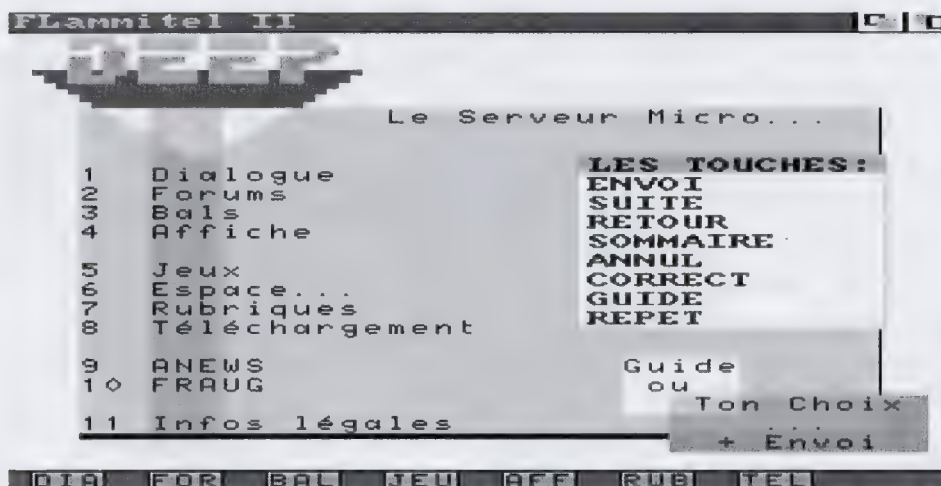
*'Le logiciel Flammitel II permet l'émulation complète du terminal vidéotex Minitel, le traitement des informations reçues, un grand confort d'utilisation, en respectant l'environnement multitâche sur toute la gamme des ordinateurs Amiga de Commodore.'* (in Flammitel II, la documentation, page 3, Juin 1990).

Vous commenterez cette citation, en appuyant votre argumentation par des exemples concrets. Les calculatrices sont interdites. Les Amigas aussi.

## '...l'émulation complète du terminal vidéotext Minitel...'

Flammitel II permet de consulter n'importe quelle banque de données ou serveur utilisant le protocole d'affichage vidéotex. Les pages qui s'afficheront sur votre moniteur seront strictement identiques à celles qui pourraient s'afficher sur l'écran de votre minitel: Flammitel II respecte tous les attributs du protocole tels que la couleur, le clignotement, le semi-graphisme, la hauteur ou la largeur double etc... une option permet de commuter entre une visualisation en couleurs ou en niveaux de gris.

De plus, il est possible de composer ses propres pages vidéotex à partir de Flammitel, en utilisant les touches du clavier, et avec possibilité de rappeler des morceaux de pages vidéotex capturées auparavant. Le logiciel accepte les combinaisons de touches les plus courantes pour envoyer les codes de contrôle gérant les couleurs, le clignotement, le déplacement



du curseur etc... mais autorise aussi l'utilisateur à redéfinir les touches de fonctions pour envoyer des combinaisons spéciales (bien utile par exemple pour associer à une touche de fonction un code de positionnement au début de la ligne suivante).

## '... le traitement des informations reçues...'

Flammitel II propose plusieurs options pour manipuler les informations reçues, comme une fonction très intéressante de couper-coller qui permet de couper un texte sur une page videotex et de le coller dans une autre application, tournant en multitâche, par exemple un traitement de texte.

Il est aussi possible d'imprimer la page courante, soit en mode graphique pour une reproduction fidèle, soit en mode texte seulement, auquel cas le positionnement des caractères est respecté. De même, Flammitel vous offre la possibilité de sauvegarder uniquement le texte ou toute l'image actuellement présente à l'écran au format IFF. Il est donc ensuite possible de retoucher ses pages dans des logiciels comme *Deluxe Paint*.

Bien sûr, vous pouvez conserver votre consultation d'un serveur dans un fichier et la revoir plus tard, histoire de faire quelques économies. Vous pouvez aussi en jonglant un peu avec les différentes fonctions du logiciel éditer cette consultation en rajoutant des pages d'un autre fichier, ou en en supprimant. Un des rares reproches que je ferai à Flammitel II est peut-être de ne pas offrir une édition plus explicite.

## '... un grand confort d'utilisation...'

Flammitel II se gère entièrement à la souris, l'émulation des touches du minitel (ENVOI SUITE SOMMAIRE etc...) étant réalisée de façon très agréable et rapide, puisque par *pop-up menu* (vous savez, le

menu qui apparaît là où se trouve la souris, comme sur ...) (voir écran ci-dessus). Le mode 'En ligne' permet d'envoyer au serveur une chaîne de caractères présente à l'écran dès que l'on clique dessus avec la souris. Admettons que vous vous rendiez sur Deep, par exemple, il vous suffit désormais de cliquer sur les choix proposés pour vous déplacer et utiliser le serveur. Vous pourrez aussi cacher la barre de menu de l'écran de Flammitel, de façon à ne rien perdre des 'SEND' de vos contacts. Et pour les heureux possesseurs de minitel 1B, le logiciel permet même de composer automatiquement le 36 15 ou tout autre numéro de téléphone.

Enfin, plusieurs paramètres du logiciel sont redéfinissables par l'utilisateur. Vous pouvez grâce à un système de scripts simples et efficaces reconfigurer Flammitel pour un autre modem ou redéfinir les touches de fonctions.

## Infos...

Flammitel II a été développé par JM Forgeas et A. Livshits. Il est distribué par l'association Delta7/Avantage (24, rue Marc Seguin, 75018 Paris) au prix de 400F (ajoutez 50F si vous désirez un câble de liaison Amiga-Minitel). Les royalties de ce logiciel iront au développement en faveur des personnes handicapées.

Non seulement l'achat de Flammitel II vous donnera bonne conscience mais en plus vous aurez droit aux dernières versions de quelques autres DP commis par le même duo infernal, à savoir le célèbre éditeur de texte *AZ, FlamTrans* qui permet de transférer des fichiers via Minitel (ce programme ayant été adopté par les éternels retardataires d'*A-News* pour envoyer leurs articles au dernier moment (je ne citerai pas de noms de peur de m'impliquer)) et enfin *FlamClef*, un petit programme très mignon qui permet d'installer un mot de passe sur votre Amiga. Que vouloir de plus?

-Nicolas





**InterComputing**

DALLAS - FRANCE - GERMANY

**InterComputing**

34, Avenue des Champs Elysées  
75008 PARIS



**(1) 42 82 16 03**

**PROMO  
DISQUE DUR  
QUANTUM  
40 MEGAS  
5500 FRS  
80 MEGAS  
7800 FRS**

Montés en FileCard sur Harframe

VOTRE DISQUE DUR  
vous est livré Formatté  
Workbench® installé  
10MEGAS DE DEMOS  
ET DOMAINE PUBLIC  
COMPRIS

**WORKS PLATINUM  
UN INTEGRE COMPLET  
POUR A2000®**

Comprend  
UN TABLEUR  
UNE BASE DE DONNEES  
UN TRAITEMENT DE TEXTE  
ET COMMUNICATIONS

**1890.00 FRS TTC**

**ATTENTION**

Vente par Correspondence  
uniquement. SAV soumis à un N°  
de retour. LES REGLEMENTS NE  
SONT ENCAISSES QU'APRES  
EXPEDITION DES MARCHANDISES.  
Sauf spécifié tous nos produits sont  
garantis neufs.  
SI VOUS NE TROUVEZ PAS DANS  
L'ANNONCE TELEPHONEZ. Merci  
MATERIEL ET LOGICIELS  
GARANTIS DERNIERE VERSION

Notre experience, nos tests et nos clients nous ont permis de vous proposer une sélection de produits  
haut de gamme et FIABLES  
TOUS NOS PRIX SONT TTC. NOUS ASSURONS NOUS MEME LE SAV.

**CARTES ACCELERATRICES**

COMMODORE®

**CARTES 68020 AVEC 2 MEGAS RAM 32 BITS  
7990.00 FRS TTC**

**CARTES 68030 AVEC 4 MEGAS RAM 32 BITS  
12000.00 FRS TTC**

**OU PACKAGE GVP® COMPLET (nous Consulter)**

GVP, COMMODORE, AMIGA, A2000, A500 sont des marques déposées

**EXTENSIONS MEMOIRES**

T501	(Extension 512K A500® avec Horloge et Switch)	<b>630</b>
2 MB	(Extension Microbotics 2 Megs extensible 8 pour A2000)	<b>3390</b>
4 MB	(Extension Microbotics Peuplée 4 Mégas pour A2000)	<b>4790</b>
6 MB	(Extension Microbotics Peuplée 6 Mégas pour A2000)	<b>6190</b>
8 MB	(Carte livrée complète)	<b>7590</b>
RAM	(Pour Carte ci-dessus ou Commodore A2058®) PAR 2Mo	<b>1500</b>
RAM	(Pour Commodore A590® uniquement) PAR 512K	<b>580</b>

**NOUVEAUTE  
TRACK BALL AMTRACK**

Enfin une Track Ball serieuse sur AMIGA  
Elle remplace la souris avantageusement  
Vous pilotez tout du bout des doigts  
Larges boutons droit et gauche et Mémorisation  
**799 FRS**

**LECTEURS ET DISQUETTES**

Lecteur Externe 3 1/2 Plat 830.00  
Lecteur Externe 5 1/4 1400.00

**DISQUETTES 2DD DOUBLE FACE ETIQUETTES**

**320.00 FRS PAR 50  
550.00 FRS PAR 100**

Pour des quantités plus grandes nous téléphoner

**CREDITS A PARTIR DE 250 FRS MOIS**

Nous venons de passer des accords avec une banque et pouvons vous donner  
dans les 45 minutes qui suivent un accord sur votre demande. Alors  
n'attendez plus pour vous offrir le périphérique dont vous avez besoin.

Commandes Par courrier, Joindre règlement +40 Frs. de frais de port  
Colis de plus de 5 Kg et Micros ordinateurs livrés en port du  
Commandes par Téléphone, CB, Visa ou Contre Remboursement.  
Tous Crédits disponibles Nous consulter.  
Prix soumis aux variations du marché



# Le disque dur du bidouilleur

XAVIER LECLERCQ a déniché une interface "de base" à 420F

*Grande nouvelle pour tous ceux qui ne sont pas des fanatiques de la religion du fer à souder: une interface est désormais disponible, à un prix plus que raisonnable, pour connecter un disque dur (récupéré sur PC) à votre A500.*

*Cette interface est un produit UNIT, spécialiste des interfaces en tous genre (vente uniquement via revendeurs, adresse en fin d'article).*

*L'interface se compose d'un Circuit Double Face se branchant au port cartouche de la Miga et qui est relié à l'électronique proprement dite de l'interface via un bus qui permet de ne pas "coller" le disque dur à la Miga comme l'A590 de Commodore par exemple..*

## Un boîtier de quelques centimètres

Ce carré de quelques centimètres de côté présente 4 switches prévus pour configurer le BIOS du contrôleur à une adresse différente de l'adressage classique. (Normalement ces switches ne sont pas à modifier.)

Trente secondes seront largement suffisantes pour enficher le contrôleur à cette interface, puis alimenter le disque via une alim externe et enfin brancher le dit disque au contrôleur. Ceci c'est la configuration de base. Pour pouvoir profiter de l'auto-boot il faudra acquérir la partie auto-boot. Pour ma part je trouve que cette dernière option est un luxe dont on peut admirablement se passer.

De plus une raison économique risque de pousser votre portefeuille à ne pas l'acquérir pour rester concurrentiel vis à vis

des disques durs bon marché. Car, ne le cachons pas, le but de la chose est bien d'acquérir à moindre prix un disque dur d'une bonne fiabilité.

## Ce qu'il faut trouver

Le disque dur complet externe est en fait constitué:

- **de disques** (durs car fixes) magnétiques qui tournent à très grande vitesse permettant à plusieurs têtes de lectures/écritures suivant un temps d'accès déterminé (85ms, 40ms, 11ms...) de transférer des dizaines et plus généralement des centaines de kbytes/seconde. (Vitesse de taux de transfert). Cette grande vitesse de rotation est possible car contrairement aux disques souples classiques 5"1/4 ou 3"1/2 les têtes de lectures/écritures survolent le support sans le toucher. Une vitesse identique appliquée à votre lecteur interne transformerait certainement tout support introduit à la pâtée pour chien.

L'interface qui nous intéresse fonctionne apparemment avec tous les disques ST-506 du marché. J'ai personnellement essayé un Kalog, deux Tandon et un Miniscribe. [Même si le bruit du Mini-scribe approchait en intensité le volume sonore du solex de yel-yeti dévalant les pentes de son Tibet natal (à la fonte des neiges évidemment)]

- **d'une alimentation externe** qui peut être intégrée dans le boîtier qui abritera tout le montage. L'alimentation externe est évidemment indispensable si vous ne désirez pas vous servir de votre drive interne comme d'un grille-pain (mais si, je veux...)

- **du contrôleur**: composé d'une série de composants électroniques servant à coder/décoder les informations suivant une densité déterminée. Le type **MFM** permet une densité de 17 secteurs par piste, le type **RLL** de 25 (26) secteurs par piste. Si le codage est RLL (2,7) un disque dur de 20 méga en codage MFM verra sa capacité augmentée de plus ou moins 50% (20M -> 32M). En codage MFM la vitesse du taux de transfert sera plus élevée. Donc gain de capacité se traduira par une diminution des performances.

Pour donner un exemple concret le premier Tandon que j'ai testé avec un temps d'accès de 85ms (une foudre de guerre, snom de Zeus) en codage RLL affichait 86kbytes à la seconde comme taux de transfert et en codage MFM sa vitesse montait à 141kbytes/s...

Les unités de disques souples de votre Amiga peuvent utiliser les deux formats MFM ou RLL. Les pistes 0 à 79 sont en codage MFM. Pour une piste supérieure le DOS passera automatiquement à un codage RLL (plus on s'approche du centre moins il y a "de place" donc la densité est augmentée pour ces "extras-pistes").

Pour vous donner une fourchette de comparaison la vitesse de transfert de votre drive interne tourne autour de 18kbytes/s et celui du meilleur disques durs (type HardFrame ou GVP avec Quantum 11ms) de 600 à 800kbytes/s...(Ed: sans parler de la nouvelle génération de contrôleurs dont le premier, le Trumpcard Pro, prétend transférer jusqu'à 1.5 Mo/sec).

Mais le codage MFM est de plus en plus abandonné, l'utilisateur préférant pour un prix quasi identique une capacité accrue à une vitesse supérieure qui est d'ailleurs difficile à percevoir intuitivement. De plus cette vitesse est dépendante pour un même disque et un même type de codage de la qualité de l'électronique et donc de la marque du contrôleur.

## Incompatible

Au sujet du contrôleur de la marque OMTI notez qu'une version 2.0 du BIOS est INCOMPATIBLE avec l'interface. Une version 1.5, ou 1.7 par exemple fonctionne parfaitement. Il vaut mieux se renseigner sur la compatibilité du contrôleur avant l'achat. (Pas de problèmes avec OMTI (sauf restriction ci-dessus), Seagate ST11..., Abatec)

Notez également au passage que le terme ST11M par exemple signifie: contrôleur Seagate MFM et ST11R contrôleur Seagate RLL. Il faut absolument se renseigner sur les caractéristiques de votre environnement hardware si vous désirez réaliser un formatage correct à bas niveau (low level) de votre disque. C'est évidemment vous qui devez vous charger de ce formatage...(Les A590 sont livrés "clés" en main autoboot, formaté préalablement, pour le reste c'est généralement votre revendeur qui s'en charge (c'est vraiment une charge) de ce labeur préalable au fonctionnement de tout disque dur)

Le contrôleur est en outre équipé d'une ROM que l'on appelle BIOS et qui contient des programmes internes tel que le formatage du disque à bas niveau (low level) ou le parkage des têtes. Le forma-



tage low level consiste à intégrer des codes de CTRL dans le format et à détecter les éventuelles pistes défectueuses. Ces dernières seront alors allouées comme piste erronées, c'est à dire l'emplacement sera inexploitable pour stocker des données, ce qui permettra d'éviter les reads/writes ultérieures.

La commande **Format** de l'Amigados ne sert pas à grand chose en FFS puisqu'il n'y a que des blocks de données pures. Il suffit donc d'utiliser l'option **QUICK** pour réaliser le formatage: **Format drive dh0: name "Hard-Disk" FFS QUICK**

Il se peut que l'association de votre disque dur et du contrôleur engendre des incompatibilités et des dysfonctionnements. Le codage RLL ne peut pas nécessairement s'appliquer à tous les disques durs par exemple. Je vous donne deux trucs si vous avez des erreurs read-write intempestives:

- **Premièrement**, si les erreurs surviennent après quelques heures d'utilisation intensive, c'est à dire lorsque le disque dur est très chaud, il suffit de reformatter à bas niveau à ce moment là pour ne plus en avoir.

- **Deuxièmement**, avec les vieux disques il faut indiquer une piste de compensation. Cela préservera encore plus des read-writes (sans améliorer les performances). Par exemple avec un vieux Tandon 4 têtes, 615 cylindres la piste de compensation sera placée au cylindre 300 (ou plus). Pour un disque de 1024 cylindres et 7 têtes on placera cette compensation au cylindre 512. Cette information est demandée par n'importe quel programme de formatage à bas niveau (write precomp). En fait cela consiste à avancer ou retarder les impulsions d'écriture pour éviter lors du codage de données des erreurs dues à des transitions de bits trop proches l'une de l'autre, on parle alors de pré-compensation ou de post-compensation...

## Les bons logiciels

Evidemment il ne suffit pas de posséder le bon contrôleur, le bon disque dur et la bonne interface. Il faut également posséder le "bon" driver de disque dur, le "bon" programme de formatage et le "bon" programme de back-up. Dans le domaine public quelques programmes peuvent répondre à ces exigences: L'AmigaLibDisk 327 contient **MRbackup** pour une sauvegarde du contenu du disque sur (de nombreuses) disquettes. Sur cette même *Fish* 327 il se trouve également un directory **MSH** contenant un gestionnaire de fichier, un driver et un programme de

## Les Quantum "Profil Bas"



Rien à voir avec l'article de Xavier, voici les disques durs qui seront sans doute fournis en standard dans les Amiga 4000 équipés de Motorola 68040 (Ed: petite blague)... Le fabricant Quantum propose une série "Profil Bas" ne mesurant qu'une pouce de haut (contre 1.6 d'un Quantum Prodrive 40S ou 80S). Les autres dimensions n'ont pas changé. Le Prodrive LPS (Low Profile Series) est disponible en 52 et 105 Mo. Le temps d'accès moyen est de 12 à 17ms

formatage (bas niveau) pour disquettes et disque dur. De plus sur la *Fish* 294 se trouve un "**trackdisk simulator**" c'est à dire un programme qui permet de simuler sur le disque dur une unité de disquette. Cela signifie qu'avec une mountlist adéquate il est possible d'utiliser cette partition comme d'une unité à disquettes. Enfin la *Fish* 288 contient un "**BenchMark**" qui vous renseignera sur les performances de votre système: il s'agit du programme DiskSpeed. J'en profite pour signaler que l'A3000 (25MHz) en mode ROM1.3 affiche "21 files/s Delete" et en mode System2.0 affiche "160 Files/s Delete"! Il semblerait que le NewFastFileSystem améliore d'un facteur 8 la suppression de fichiers... Il est évidemment possible de trouver des équivalents de ces programmes dans le commerce.

Maintenant il est temps je pense de vous parler du **prix théorique** de tout ceci. D'abord je pense que cela n'est rentable que si vous pouvez récupérer (ou vous procurez ces éléments sur le marché de l'occasion) un disque, ou un contrôleur, ou une alimentation. Ces trois éléments peuvent provenir du monde des PC, Mac ou autres.

L'alimentation peut-être réalisée soi-même ainsi que le boîtier sinon l'ordre de prix d'une alim et de son boîtier: 2000FF. Le disque dur non récupéré ou d'occasion est à tous les prix. Le contrôleur également.

Et l'interface? A peu près 4200FF.

Pour ma part mon système complet m'est revenu à 2300FF à peu près... (vous aurez compris que j'ai eu la chance de récupérer pas mal de choses!) J'aimerais ajouter que je trouve le prix du disque dur A590 de Commodore très compétitif pour un ensemble autoboot ayant la possibilité de rajouter de la VRAIE fast RAM, (un boîtier d'extension mémoire externe n'est pas pour rien) le tout avec des performances plus que raisonnables pour un disque dur de 80ms (174kbytes/s de taux de transfert). Un dealer Commodore de Bruxelles (G.E.S) propose même de remplacer le disque de l'A590 par un disque ultra rapide 210MB - 18ms se montant à l'intérieur du boîtier d'origine pour la somme de 9200FF.

En conclusion il y en a comme d'habitude pour toutes les bourses et pour toutes les compétences. A vous de prendre la bonne décision, aidé dans votre quête par votre portefeuille bien aimé...

**Xavier**

Amiga City - G.E.S 176 Avenue du Prince Héritier, 1200 Bruxelles Belgique et plus proche de la frontière: Design System 32 Rue St martin 7500 Tournai Belgique internat 69/21.46.90

UNIT: tél (dealers potentiels uniquement): internat+ 16/20.67.36 UNIT recherche des revendeurs en FRANCE. (Disponibilité: de l'interface - immédiate; du supplément AutoBoot: courant septembre '90)





## Nous allons aborder une notion de C assez ardue : les pointeurs de fonction.

Mais, comme c'est la rentrée, je ne vais pas vous faire du "bourrage de crâne" avec un listing de 10 Km; vous allez saisir le principal en une vingtaine de lignes.

✓ *Romeo Rapido*

Avant tout, précisons autant que faire se peut ce qu'est un pointeur de fonction : c'est la même chose qu'un pointeur de caractère ou d'entier, la seule différence réside dans le fait qu'il pointe sur la première instruction de la fonction considérée. Dans notre exemple, nous allons initialiser un tableau de pointeurs de fonctions puis nous ferons appel à ces fonctions par une boucle FOR. Le deuxième exemple est plus compliqué puis que c'est le retour de la fonction qui permet d'appeler la fonction suivante.

```
short Fonction1() {
    printf("Je suis la Fonction1\n");
    return( 1 );
}

short Fonction2() {
    printf("Je suis la Fonction2\n");
    return( 2 );
}

short Fonction3() {
    printf("Je suis la Fonction3\n");
    return( 3 );
}

short (*f[3])() = {
    Fonction1, Fonction2, Fonction3
};

void main() {
    short i;
    for( i=0; i<3; i++ ) (*f[i])();

    i = 0;
    while( (i = (*f[i])()) < 3 ) ;

    /* i prend la valeur retournée par la fonction, et tant que i est < 3
    on appelle la fonction i dans la table. */
}
```

Bien entendu, comme pour les pointeurs de caractères, tout est permis ou presque. Il est possible de faire des affectations du style `f = Fonction1` (remarquez que, comme pour les tableaux, le nom est un pointeur sur le premier élément, ici le nom est un pointeur sur le début de la fonction) puis d'utiliser `f` dans un appel comme celui-ci : `résultat = (*f)()`. Bien que cela soit possible, il vaut mieux éviter les opérations sur les pointeurs. Il est fortement déconseillé d'écrire, par exemple, `f++` si `f` est un

pointeur de fonction. Mais en principe, tout compilateur C normalement constitué doit retourner une erreur du type "opération illégale sur les pointeurs de fonction". Il est tout de même possible de faire de telles opérations en passant par des castings (changement de type) ex :

```
void (*f)();
long a;

a = (long)f;
/* conversion du pointeur de fonction en entier long */
a += 1;
f = a; /* émission d'un Warning ptr/int conversion */
```

Le pointeur de fonction a maintenant une adresse impaire ce qui provoquera une erreur d'adressage si l'on tente d'exécuter le code de la fonction. Il convient donc de ne pas utiliser ce genre de bidouille ou, du moins, de les manipuler avec une extrême précaution. Vous savez maintenant l'essentiel sur les pointeurs de fonctions et leur mode d'utilisation. Un dernier détail : mais à quoi ça sert ???? Une des applications qui me vient à l'esprit est la programmation d'analyseurs syntaxiques et d'automates (1).

Bon C suffisant pour le moment, au mois prochain pour un nouvel épisode palpitant du Coin C. Tiens, j'oubliais on a eu des nouvelles. Batchman, toujours incarcéré dans une prison Lilloise pour une sombre histoire de service national, semble décidé à acheter une Peugeot diesel et envisage de re-coin C pour A-NEWS dans un avenir qu'il est possible de qualifier de proche.

(1) Non, un automate n'est pas dans le cas présent une mécanique animée que l'on voit dans les vitrines de Noël (FredChef : Nous rappelons à nos lecteurs que Romeo n'est pas sorti de chez lui depuis l'automne 1964), il s'agit de notions bien connues des informaticiens mais qui hélas demanderaient 5 ou 6 numéros (complets) de votre publication préférée pour être expliquées convenablement.

## C-Manual :

la solution est dans le DomPub ou les tribulations d'un débutant en C, et l'apparition miraculeuse d'une planche de salut.

**ZORGLUB**

J'ai décidé d'apprendre le C pour progresser dans la connaissance de l'Amiga. Je ne m'attends pas à être très contredit si j'affirme qu'une fois le langage C appris, le travail nécessaire pour arriver à écrire des applications sur Amiga reste énorme, et en bonne partie inutilement pénible.

On dispose en effet pour apprendre le langage (pour ceux qui ne l'ont pas appris au cours de leurs études), d'ouvrages comme "Le Langage C", de Kernighan et Ritchie (le premier est d'ailleurs l'auteur du langage), ou du livre "Bien débuter en C", de Micro-Applications. Ce dernier, fort bien fait au demeurant, quoique parfois un peu bref dans ses explications, vous fera faire quelques pas dans la bonne direction, mais de là à écrire des programmes graphiques sur Amiga... il faudra encore vous offrir d'autres ouvrages. Ensuite il faut passer au manuel de référence de son compilateur (en passant je me demande comment ceux qui





utilisent des copies de compilateurs sans doc peuvent s'en sortir ), et aux ROM Kernel Manuals, et ces ouvrages ne sont pas réellement didactiques. Quant aux articles des revues, ils constituent une source appréciable d'information, mais il faut disposer de la collection de la revue, puis aller à la pêche, et on n'y trouve pas tout; ils n'ont d'ailleurs pas vocation de se substituer aux livres.

Pour ma part, il me manquait un " pont " didactique, entre l'apprentissage du langage en lui-même, et les ouvrages de référence relatifs à la programmation en C sur l'Amiga.

J'ai trouvé mon bonheur sous la forme d'un document du domaine public, qui s'appelle **C-Manual**, et qui est sorti sur Fish 337. Grâce au compacteur LHARC, cette disquette contient le contenu de 3 disquettes normales.

On y trouve:

- Une introduction, avec une description simple de la mise en oeuvre du compilateur Lattice 5.02. Ceux qui ont un Manx n'auront pas de problèmes d'installation, la doc de l'Aztec est assez explicite, et tous les exemples ont été écrits pour pouvoir se compiler par les deux compilateurs. Sur ce dernier point, voir plus bas ce qu'on peut en penser. Pour être vraiment très outrecuidant, on pourrait dire que vu le travail énorme effectué par l'auteur, il aurait bien pu, tant qu'il y était, écrire aussi le chapitre correspondant pour l'Aztec.

- 10 chapitres en progression didactique qui vous mènent de l'ouverture de l'écran le plus simple à la gestion des sprites, en passant par les menus, les requesters, etc. Chaque chapitre contient un texte d'explication, une description très commentée des structures mises en jeu, une description des fonctions les plus couramment appelées, et le bref énoncé d'un certain nombre d'exemples ( 70 au total ), eux aussi en progression didactique.

- pour chaque chapitre, on dispose du fichier source et de l'exécutable pour chaque exemple. Les fichiers source sont commentés d'une manière... exemplaire. On peut donc lancer l'exécutable pour voir ce qu'il fait, puis lire le source, et enfin le modifier, le recompiler et ainsi apprendre, le tout sans passer des heures à taper des lignes puis à corriger des erreurs de compilation dues à des fautes de frappe. Comme dit l'auteur, programmer doit être amusant... Au moyen d'un bon éditeur, on peut extraire des exemples des bouts entiers de programmes pour s'en resservir.

- un appendice qui comporte:

- un synoptique des exemples, pour les retrouver rapidement
- un rappel groupé des définitions et descriptions de toutes les fonctions utilisées dans le manuel
- des tables donnant les codes du clavier, le code ascii, l'interprétation des méditations du Guru
- un rappel sur les types de variables, et sur les opérateurs du C et leur hiérarchie.

Bon, tout n'est pas rose: cette merveille est en anglais; par contre, c'est écrit par un Suédois dans une langue moins idiomatique que celle de nos amis américains, et moins hermétique que celle de nos amis anglais. Ensuite, le travail d'impression du manuel est assez long, mais quand on a le classeur en main, on ne regrette pas la manip. Malgré toute ma bonne volonté, je ne traduirai pas ce manuel, il doit y avoir dans les 200 pages en compressé à 80 lignes par page. Enfin, il manque un chapitre sur le son, mais l'auteur annonce des additions à venir. Cela dépendra des encouragements qu'il recevra.

Il y avait pourtant dans la planche de salut un ou deux vieux

clous rouillés qui dépassaient. Pour ma chance, ou pour mon malheur, lorsque j'ai acheté un compilateur, j'ai choisi l'AZTEC et j'ai reçu la version 5.0 qui venait de sortir. A cette occasion, Manx a décidé de se rapprocher au maximum des standards ANSI et entre autres d'adopter une définition par défaut des entiers en 32 bits; ceci cause à la compilation des exercices de **C-Manual** un warning à chaque ligne où est définie une chaîne de caractères; Il y a des exemples où on récolte au moins deux écrans de warnings. Ça marche quand même, mais de ces warnings, on se passerait volontiers. Ça fait réellement désordre. Le plus déroutant est que le Manx ne reconnaît pas dans les déclarations de types de variables certains mots-clé propres à l'Amiga; en fait, en compilant à titre d'essai le dernier exemple de chaque chapitre, je n'ai trouvé que deux cas, mais dont l'un revient souvent. Il s'agit de FAR pour un pointeur et CHIP pour une variable, qui génèrent une erreur de compilation. Dans le cas de FAR, on peut l'enlever sans problème, mais pour CHIP, si on veut créer une table de données pour un sprite, il faut aller réserver la mémoire chip nécessaire par AllocMem, à moins d'utiliser l'option +c du linker.. Ce n'est pas grave mais cela rompt la progression didactique. Les chevelus du C vont bien rigoler, mais voilà les problèmes qui attendent le débutant, et personne n'en parle jamais dans les bouquins, parce que les bouquins sont écrits par des chevelus qui trouvent tout cela très naturel. Je vais donc suggérer à l'auteur d'ajouter un petit chapitre sur les caractéristiques propres du Manx.

Néanmoins, pour ceux donc que la lecture de textes techniques dans un anglais assez accessible ne rebute pas, **C-Manual** est vraiment un cadeau appréciable, surtout au prix d'une disquette DP! Si vous l'adoptez, je crois que vous n'hésitez pas à envoyer une petite contribution à l'auteur, car ce travail important, soigné, et d'une très grande utilité, le vaut bien.

Bon, au moment d'envoyer ce texte à A-News, mon disque dur a décidé de se croiser les bras; signaux faibles sur la carte A2090 couplés à une panne mécanique, vous voyez le travail, ça a pris un bout de temps avant que mon Amiga ne revienne. Mais à quelque chose malheur est bon, en l'occurrence pour deux raisons: d'abord, comme disait l'autre jour El YETi en se tapant la tête avec une massue toute neuve - sans doute pour écraser un parasite dont l'espèce précise est sans importance - " ça fait du bien quand ça s'arrête " ( il y en a encore qui vont croire que je suis payé à la ligne, c'est même pas vrai ), ensuite parce qu'entretemps j'avais écrit à l'auteur du **C-Manual** pour lui envoyer quelque menue monnaie et une question fort élémentaire sur une instruction que je n'avais pas comprise dans un exemple du Coin C. Eh bien, j'ai reçu une réponse intéressante à plusieurs points de vue: d'abord des remerciements pour la contribution ( tous les auteurs de DP ne le font pas ); ensuite une réponse hyper-détaillée à ma question de programmation, enfin une inscription à un club qui s'appelle le Amiga C Club, dont voici l'adresse:

**ACC  
Anders BJERIN  
Tulevagen 22  
181 41 LIDINGO  
SWEDEN.**

Ce club a pour objectif d'aider les programmeurs en C, tout simplement. Incidemment, ils offrent aussi les services classiques de digitalisation d'images et de son, mais là, on est bien servi en France, voyez du côté de FRAUG par exemple... Le club édite aussi une lettre " Amiga C Letter " dont j'ai reçu le premier numéro. Austère mais pratique : il s'agissait simplement de trois petits listings commentés montrant comment gérer la souris, la manette de jeux, la LED verte et le clavier en mode RAW, le tout accompagné d'une disquette avec comme de bien entendu les sources et les exécutables . ●

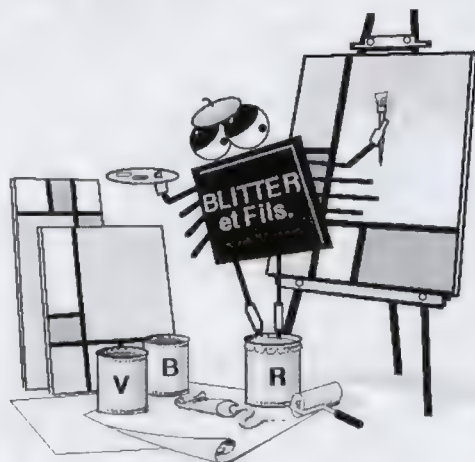




# Coloriage au Blitter

Rapid0

- Depuis que Romeo lui a appris la peinture, Blitter est devenu fou dans sa tête et se prend pour Mondrian -



**C**ontrairement au cercle, le rectangle est rarement rond. Cette particularité lui confère l'énorme avantage d'être facile à dessiner avec une règle ou une équerre. Nous allons donc, vous l'avez compris, bande de flibustiers, nous pencher sur l'art du remplissage d'une race bien particulière de quadrilatères réguliers dont les côtés sont parallèles deux à deux : les rectangles à bords droits et à coins carrés. Je vous propose trois méthodes : le point par point, beau mais lent, le ligne à ligne, ou l'on fait un peu appel au blitter pour accélérer la manoeuvre, et enfin la solution radicale du "tout blitter".

La technique est simple. Il suffit de créer un masque d'un BitPlane qui fait la taille de l'écran ou on doit effectuer le remplissage. Il faut ensuite faire le remplissage du rectangle dans ce masque puis recopier le masque dans chacun des plans. Pour faire un remplissage, le Blitter a besoin d'un contour. Dans le cas présent, nous lui fournirons deux droites verticales qui délimitent le rectangle à remplir. Nous approcherons plus précisément tous les détails du Blitter dans un prochain numéro. En attendant cet instant béni, pratiquons le rectangle et pleurons de joie devant une si parfaite alliance de l'horizontal et du vertical. Ne restez pas crispé sur le bouton de votre souris sinon vous allez rater le superbe numéro du blitter.

Romeo

```
; avec AZTEC "as -C -D asm27.a
; In asm27
```

```
MaFonction:
; Remplissage d'un rectangle
movem.l Context,-(sp)
```

```
bsr souris
```

```
move.l Plane,a0 ; adresse du 1er plan
bsr RempPt ; remplissage par points
```

```
adda.l #P_SIZE,a0 ; passer au plan suivant
bsr RempPt
```

```
bsr souris
```

```
move.l Plane,a0 ; adresse du 1er plan
bsr RempLig ; remplissage par lignes
```

```
adda.l #P_SIZE,a0 ; passer au plan suivant
bsr RempLig
```

```
bsr souris
```

```
bsr MakeMask ; construction du masque de remplissage
cmp.w #0,d0
bne.s erreur_alloc ; si erreur fin
```

```
move.l Plane,a0 ; adresse du 1er plan
bsr RempBlit ; remplissage par Blitter
```

```
adda.l #P_SIZE,a0 ; passer au plan suivant
bsr RempBlit
bsr FreeMask ; libérer la mémoire du masque
```

```
bsr souris
```

```
erreur_alloc
```

```
movem.l (sp)+,Context ; restituer les registres
rts
```

; Routine d'attente du click bouton de gauche de la souris

```
souris:
btst #6,CIAAPRA ; test souris
bne souris ; tant que pas de clic boucler
rts
```

; Remplissage par points, rien de bien sorcier, juste deux boucles imbriquées.

RempPt:

```
move.l #50,d2 ; X min
move.l #50,d3 ; Y min
move.l #200,d4 ; X max
move.l #200,d5 ; Y max
```

```
boucY
```

```
move.l d2,d6
```

```
boucX
```

```
move.l d6,d0
```

```
move.l d3,d1
```

```
bsr Plot
```

```
addq #1,d6
```

```
cmp.w d6,d4
```

```
bne.s boucX
```

```
addq #1,d3
```

```
cmp.w d3,d5
```

```
bne.s boucY
```

```
rts
```

; Remplissage par lignes, même chose que pour le remplissage par points

mais avec une seule boucle.

RempLig:

```
move.w #FFFF,d7 ; modèle de départ, trait plein
```

```
move.l #250,d0 ; X min
```

```
move.l #50,d1 ; Y min
```

```
move.l #400,d2 ; X max
```

```
move.l #200,d3 ; Y max
```

```
move.l d3,d4 ; calcul du nb de lignes
```

```
sub.l d1,d4
```

```
subq #1,d4
```

```
loop:
```

```
movem.l d0-d3,-(sp) ; sauver les registres qui sont utilisés
```

```
move.l d1,d3 ; par la routine de trace de droite
```

```
bsr DrawLine
```

```
movem.l (sp)+,d0-d3 ; restituer les registres
```

```
addq #1,d1 ; passer à la ligne suivante
```

```
*****
rectificatif, rajouter
movem.l d4-d6/a1,-(sp)
au debut de la routine DrawLine et
movem.l (sp)+,d4-d6/a1
juste avant le rts
*****
```

Variable à rajouter à la liste :  
Mask: dc.l 0





```
dbra d4,loop
```

```
rts
```

```
; Construction du masque de remplissage
```

```
MakeMask:  
movem.l d1-d7/a0,-(sp)
```

```
; Allocation de la mémoire pour le masque
```

```
move.l ExecBase,a6  
move.l #P_SIZE,d0  
move.l #CLEAR,d1  
jsr AllocMem(a6)  
move.l d0,Mask  
beq no_alloc
```

```
; Tracer deux droites verticales pour délimiter le remplissage.
```

```
move.l Mask,a0  
move.w #FFFF,d7  
move.l #450,d0  
move.l #50,d1  
move.l d0,d2  
move.l #200,d3  
bsr DrawLine  
  
move.l #600,d0  
move.l #50,d1  
move.l d0,d2  
move.l #200,d3  
bsr DrawLine
```

```
; Attendre que le Blitter ait fini de tracer la dernière droite.
```

```
waitline  
bst #14,DMAONR(a5)  
bne waitline
```

```
; lancer le remplissage sur le masque.
```

```
adda.l #P_SIZE-2,a0  
move.w #S09f0.BLTCON0(a5)  
move.w #S000a.BLTCON1(a5)  
move.w #Sffff.BLTAFWM(a5)  
move.w #Sffff.BLTALWM(a5)  
move.l a0,BLTAPTH(a5)  
move.l a0,BLTDPTH(a5)  
move.w #0,BLTAMOD(a5)  
move.w #0,BLTDMOD(a5)  
move.w #((P_HEIGHT-1)*64)+(P_WIDTH/2),BLTSIZE(a5)
```

```
moveq #0,d0  
bra.s Fin_MakeMask  
no_alloc  
moveq #-1,d0  
Fin_MakeMask  
movem.l (sp)+,d1-d7/a0  
rts
```

```
; Libération de la mémoire du masque
```

```
FreeMask:
```

```
; Libérer la mémoire du masque
```

```
move.l Mask,a1  
move.l #P_SIZE,d0  
jsr FreeMem(a6)  
rts
```

```
; Remplissage des rectangles par le Blitter
```

```
RempBlit:  
movem.l a0-a1,-(sp)
```

```
; Attendre que le Blitter soit libre.
```

```
waitblit  
bst #14,DMAONR(a5)  
bne waitblit
```

```
; Recopier le contenu du masque dans le plan.
```

```
move.l Mask,a1  
move.w #S2dfc.BLTCON0(a5)  
move.w #S0000.BLTCON1(a5)  
move.w #Sffff.BLTAFWM(a5)  
move.w #Sffff.BLTALWM(a5)  
move.l a1,BLTAPTH(a5)  
move.l a0,BLTDPTH(a5)  
move.l a0,BLTBPTH(a5)  
move.w #0,BLTAMOD(a5)  
move.w #0,BLTDMOD(a5)  
move.w #0,BLTDMOD(a5)  
move.w #((P_HEIGHT-1)*64)+(P_WIDTH/2),BLTSIZE(a5)  
  
movem.l (sp)+,a0-a1  
rts
```

## EXTENSIONS DE MEMOIRE

## A 2000

MICROBOTICS (2/8 MO) 8-UPIDIP		IVS META4	
peuplée 2MO	3490 F	peuplée OK	NC
peuplée 4MO	4990 F	peuplée 512K	NC
peuplée 6MO	6590 F	peuplée 1MO	NC
peuplée 8MO	8190 F	peuplée 2MO	NC
		peuplée 4MO	NC

## A 500

IVS META4/500		MAST MINIMEGS	
peuplée OK	N.C.	peuplée 512K (A)	3.230
peuplée 512K	N.C.	peuplée 1MO (M)	3.500
peuplée 1MO	N.C.	peuplée 2MO (A)	4.400
peuplée 2MO	N.C.		
peuplée 4MO	N.C.		

## TRILOGIC

Extension RAM 512K avec borage, accumulateur, interrupteur 690 F.

## IVS

## TRUMPCARD

Carte contrôleur SCSI • Vitesse de transfert mesurée à plus de 400 KO/sec. • Equipée de IVS SMARTBOOT. Permet l'Autoboot à froid de tous les disques durs. • Logiciel de formatage en «checklist». Transforma la configuration en REVE.

## TRUMPCARD A2000

Carte contrôleur disque dur SCSI 1850 F.  
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs Autoboot et l'utilitaire de configuration TC UTILS 1.3

## SYSTEMES CARTES DISQUE DUR SCSI TRUMPCARD

## CARTE CONTROLEUR TRUMPCARD SCSI ET DISQUE DUR

## SCSI PREFORMATE

TRUMPCARD HC30	30 MO SEAGATE ST138N (40ms)	5200 F
TRUMPCARD HC40Q	40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms)	5750 F
TRUMPCARD HC48	48 MO SEAGATE ST157N (28ms)	5750 F
TRUMPCARD HC60	60 MO SEAGATE ST177N (28ms)	N.C.
TRUMPCARD HC80Q	80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms)	8900 F
TRUMPCARD HC100Q	100 MO CONNER CP3100 (25ms)	10800 F

## DISQUES DURS AMOVIBLES EXTERNES SYQUEST

INFINIT405 livré avec 2 cartouches 11 450 F.

## DISQUES DURS AMOVIBLES INTERNE

INFINIT401 livré avec 2 cartouches 10 400 F.

INFINIT40 DISK PACK (cartouche 40 MO amovible) 1 050 F.

## TRUMPCARD 500

Carte contrôleur disque dur SCSI, avec boîtier 2700 F.  
Toutes les TRUMPCARDS sont livrées avec les ROMs AUTOBOOT et l'utilitaire de configuration TCUTILS 1.3

TRUMPCARD 500/20	20 MO SEAGATE ST135N (40ms)	4980 F
TRUMPCARD 500/30	30 MO SEAGATE ST135N (40ms)	5900 F
TRUMPCARD 500/40Q	40 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms)	6650 F
TRUMPCARD 500/60	60 MO SEAGATE ST177N (28ms)	N.C.
TRUMPCARD 500/80Q	80 MO QUANTUM PRODRIVE (19ms)	9900 F
TRUMPCARD 500/100Q	100 MO CONNER CP3100 (25ms)	11700 F

## NORDIC POWER DATA &amp; ELECTRONICS

## TIREZ LE MAXIMUM DE VOTRE AMIGA

Indispensable à tout programmeur (du débutant au chevronné) La Cartouche FREEZE-FRAME

Simple à utiliser sur AMIGA A1000 - A500 - A2000

Toutes les fonctions sont en ROM

- Rapide, la cartouche n'a pas besoin de soft supplémentaire
- Super programme de gel
- Backup 2 lectures
- Monitor langage machine
- Utilitaire graphique (linéaire) utilisable avec tous les modes graphiques. Sélection de 1 à 6 lignes inférieures
- Sound scanner pour rechercher et écouter les échantillons de son
- Training Mode (entraîne le jeu)
- Slide Show intégré
- Cher mode (recherche de valeurs inférieures)

LA CARTOUCHE QUE VOUS ATTENDIEZ ..... 875 F

## UTILISEZ UN DISQUE DUR AVEC A-MAX !

IVS/A-MAX (logiciel de configuration)

Formatez votre disque dur sous partition MAC AMIGADOS et PC (sous AMIGA/DOS). Bien sûr il vous faut la carte contrôleur TRUMPCARD !

\* Les programmeurs de REALTIME n'y arrivent pas avec IVS/A-MAX 780 F

## VOUS DIGITALISEZ, VOUS IMPRIMEZ ?

IVS vous offre la solution

PRINTERFACE est un second port parallèle (de sortie uniquement)

PRINTERFACE 1 050 F

## TRILOGIC

## AMIGA AUDIO DIGITIZER

## CHOISISSEZ ENTRE LA VERSION

## MONO OU STEREO

Les deux digitaliseurs (sampler) Amiga vous offrent le meilleur rapport qualité/prix

La fréquence et la dimension de l'échantillon sont déterminées simplement par le logiciel que vous utilisez. Fonctionne avec Audomaster 1 & II, Perfect Sound, Future Sound, ProSound, Datal sampler et Sonic, etc.

Livré avec câble de connection et « Sound Workshop ».

Disquette DP

AUDIODIGITIZER MONO 345 F.

AUDIODIGITIZER STEREO 495 F.

## MINIAMP 5

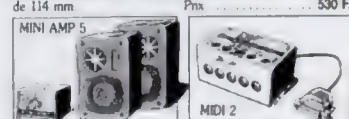
Se compose d'un amplificateur 4 Watt par canal, est équipé d'une commande de réglage de volume. Il est livré complet avec câbles, alimentation et deux enceintes format biobloqué, haute qualité, trois voies comprenant un tweeter, un squawker et un woofer. Miniamp 5 vous offre la qualité ultime dans le domaine de la mini hi-fi, peut aussi être utilisé avec stéréo personnelle, cassette, téléphone, claviers, etc. Prix 895 F.

## MINIAMP 3

L'amplificateur compact stéréo 4 Watt par canal qui équipe le système Miniamp 5. Il est livré complet avec câbles et alimentation. Il fonctionne avec vos propres haut-parleurs d'impédance 4-32 Ohms ou la plupart des écouteurs. Prix 360 F.

## MINIAMP 4

Ensemble comprenant le Miniamp 3 et deux haut-parleurs coniques de 114 mm. Prix 530 F.



## INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000

Equippée d'une prise IN, d'une prise OUT ET D'UNE THROUGH et en plus OUT de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur.

La souplesse de votre interface en est grandement augmentée.

Prix 510 F.

## MOUSE MASTER (PRACTICAL SOLUTIONS)

Ne vous cassez plus la tête et ne cassez pas non plus votre Amiga

Il existe un moyen simple de passer de la souris au joystick. Une simple pression sur la commutateur suffit ! Prix 290 F.

## SOURIS INFRA ROUGE (PRACTICAL SOLUTIONS)

La souris sans câble. A vous la liberté. Vous pouvez vous éloigner de votre Amiga et travailler à l'aise. La souris la plus recherchée de France et d'ailleurs. Prix 895 F.

## CHANGE KICKSTART

Enfin il vous est possible de passer du Kickstart 1.2 au Kickstart 1.3 en utilisant un commutateur, permet d'avoir les Kickstart 1.2 et 1.3 installés dans votre ordinateur. Prix 390 F (sans ROM)

## BOOT SELECTOR

Vous choisissez de booter à partir de DF0/DF1 ou DF0/DF2. Installation facile. Prix 125 F.

## VOTRE A500 COMPATIBLE PC

AVEC L'EMULATEUR K.C.S. POWER BOARD • Cette carte s'installe à la place de la mémoire 512k. • Pas de bidouillage, votre garantie ne saute pas. • En mode Amiga le K.C.S. PC POWER BOARD vous offre 512k de RAM et 512k de RAM DISK.

Disponible chez votre revendeur habituel.

## TRILOGIC

• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échantillons par seconde). • Des SUPER résultats avec CD AUDIO. • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON. • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough). • Reste connecté même hors utilisation. • Livré avec câble, disquette. • Il a option adaptateur automatique d'impression. Prix 560 F.

## DISTRIBUTEURS

PARIS ET REGION PARISIENNE • A.M.I.E. (11) • ATELIER NUMERIQUE (11) • B.N.C. A2000 (13) • RUN INFORMATIQUE (13) • PHASE INFORMATIQUE (14) • VIDEOSHOP (11, 12, 14) PROVINCE • (05) NICE ASCI INFORMATIQUE • (13) MARSEILLE A.M.I.E. INFOLOGS POINT IMAGE • (21) DIJON DIALOG INFORMATIQUE • (28) MONTEILMAR Ets. VILLARD • (31) TOULOUSE ULTIMA • (35) RENNES MICRO C • (37) TOURS LEADER INFORMATIQUE • (64) BAYONNE B.A.B. MICRO • (67) STRASBOURG MICRO CENTER • (69) LYON Ets. GELAIN • (71) CHALONS S/SAONE ESPACE PRODIGEL

CONDITIONS GENERALES DE VENTE : Nos prix s'entendent TTC, départ Paris, paiement comptant • Base cours US\$, Livre sterling au 01/01/90 • PORT métropole : Carte et Disques durs : 70 F • Autres produits : 30 F

## BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS

Tél. (1) 45 80 05 66 - Fax 45 88 63 82

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Date

Signature

CHEQUE CCP Carte Bancaire L.....

crédit à

Je vous passe commande de :

QUANTITE

ARTICLE

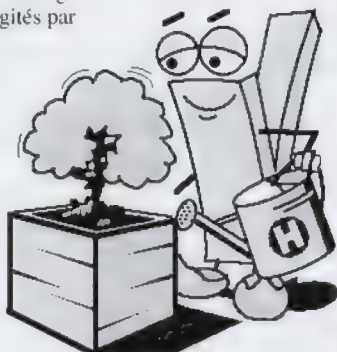
PRIX UNIT.



# COMPRESSION **PART 3**

## de données

- Ramon prend soin de son  
bonsai (sous-arbre de  
droite) avec des algo  
éléments cogités par  
Xavier -



**I**L ne serait pas humain (ce  
serait d'ailleurs très bête!) de  
vous laisser sur votre faim à propos  
de la méthode de compression selon  
Huffman. (Amen) décrite dans le  
numéro précédent. Le principal  
problème consiste à reconstituer les  
codes Huffman associés à chaque  
octet qui sera compacté. Ce code est,  
rappelons le, une suite de bits qui  
permettra par une simple lecture de  
reconstituer l'octet (8bits) initial.

✓Xavier LECLERCQ

Si l'octet initial est de longueur fixe -8  
bits-, le code Huffman qui lui sera associé  
est de longueur binaire variable. Cette  
variabilité est proportionnelle à la  
probabilité d'apparition de chaque octet (il  
y a 256 octets différents). Si l'octet 0 se  
retrouve 500 fois au total d'un fichier dont  
le volume de données est de 1000 octets la  
probabilité qui est directement associée au  
byte 0 est 0.5. Sachant cela, il faut alors  
construire l'arbre de Huffman comme  
expliqué dans la partie précédente de cet  
article.

Il nous faut maintenant déterminer la  
logique la plus simple possible pour trouver  
ces codes. Une fois l'Algo. trouvé, le reste  
est une simple affaire de traduction dans un  
langage évolué ou en assembleur. Nous

allons procéder en utilisant une structure et  
des pointeurs.

Intuitivement, un arbre est une  
collection d'informations homogènes  
organisées en niveaux. Chaque  
information d'un niveau donné peut se  
ramener à plusieurs informations de niveau  
inférieur par des branches ne formant pas  
de boucle. Si une boucle existe on parle  
alors de GRAPHE.

Un arbre est composé soit d'un  
élément appelé racine soit d'un élément  
vide (NIL) et d'un ensemble fini de taille  
variable d'arbres appelés sous-arbres.  
L'important est que l'on puisse  
transformer tout arbre en un Arbre  
BINAIRE. Un arbre binaire est soit vide  
soit formé d'une racine et de deux  
sous-arbre : un SAG sous-arbre de gauche  
et un SAD sous arbre de droite.

Le problème pour construire l'arbre de  
Huffman peut se résoudre plus facilement  
en reconstruisant pour chaque noeud une  
structure binaire.

### Première étape : écriture de l'arbre binaire:

L'algo. tient compte des 26 lettres de  
l'alphabet de notre arbre de Huffman  
construit dans la précédente partie.  
Évidemment pour n'importe quel type de  
données, il suffit de changer le nombre  
d'éléments... Le signe "&xx" représente  
"je pointe sur xx". L'abréviation NIL  
signifie "Je pointe sur un élément vide".

Chaque probabilité cumulée formera  
une nouvelle structure qui pointera soit  
vers NIL (vide) soit vers un SAG ou  
SAD.

### 2ième étape :écriture des codes dans un vecteur d'après la lecture de l'arbre

En fait, cette deuxième étape peut se  
résumer ainsi : compter le nbre de noeuds  
pour atteindre la feuille, inverser le code...

J'ai brûlé une quantité effrayante de  
calories pour cogiter ce qui précède. la  
chose n'est pas aisée surtout, faut-il le  
souligner, à cause de l'absence totale de  
documentation... Je vous lance donc la  
base de l'algo, les fondations, à vous de  
finir les murs et corriger les éventuelles  
bugs du raisonnement.

L'auteur du PowerPeak ,Nico  
FRANCOIS ,en réponse à une lettre à  
propos de laquelle je lui demandais de  
l'aide, m'a répondu qu'il n'avait jamais  
utilisé Huffman et qu'il était toujours à la  
recherche d'un Algo. valable à ce  
sujet...Conclusion: Bon courage...

### Pointeur-actuel:

```
-Prob_Act
-&Adr_Bas
-&Adr_Haut
-&prec
-&Adr_ptr_Actuel
```

### Analyse:

```
&Prob_Act=0 ;La base càd la probabilité cumulée
; de la première structure est
; initialisée à 0
lire nbre_d_éléments ;(26)
lire lettre ( 1->nbre_d_éléments)
;on place les lettres dans un vecteur
lire prob ( 1->nbre_d_éléments)
;et leurs probabilités associées
Test=0 ;Flag

Pour i variant de ((nbre_d_éléments)-1) à 1 par pas de -1
Faire j-> Test=1
Si prob(i) >= &Prob_Act alors
Structure pointeur-Bas = Structure
pointeur-actuel

Créer pointeur-nouveau:
&prob_Act=prob(i)+prob_Act
&adrbas=&adr pointeur-bas
&adrhaut=&adr pointeur-haut
&prec=&prec pointeur-actuel

Créer pointeur-haut:
&prob_Act=prob(i)
&adrbas=NIL
&adrhaut=NIL
&prec=&adr pointeur-actuel

Test=1
Sinon
aller au pointeur-haut
fini
finfaire
test=0
fin pour
```

### La structure Pointeur Actuel . ▲

### Ecriture des codes dans un vecteur. ▼

```
Code$=""
aller en racine
compt=nbre_d_éléments
Boucle
si &Adrbas ne pointe pas sur Nil alors
Flèche=&AdrBas
&Adrbas=NIL
aller en Flèche
code$=code$+"1"
car=car+1
test=1
fin si
si &Adrhaut=Nil et test=0 alors
flèche=&Adrhaut
&Adrhaut=Nil
aller en flèche
code$=code$+"0"
car=car+1
test=1
fin si
si &Adrhaut=Nil et &AdrBas=Nil et test n'est pas
égal à 0 alors
res(compt)=code$
aller en adr prec
car=car-1
code$=left$(code$,car)
compt=compt-1
fini
sortir si compt=0
test=0
fin Boucle
```





## COLORIMAGE - l' Amiga éducatif made in France

En France, les outils dédiés au domaine éducatif ne sont pas nombreux et l'on a souvent voulu nous faire prendre des vessies pour des lanternes en collant l'adjectif éducatif sur n'importe quels logiciels un peu niais aux couleurs fadasses.

Un bon logiciel éducatif doit respecter un minimum de critères, dont:

- ⇒ un scénario correspondant aux objectifs pédagogiques;
- ⇒ une démarche logique respectant les pré-requis et les différents stades d'apprentissage;
- ⇒ une structure ouverte permettant à l'éducateur, aux parents d'intégrer leur propre lexique de mots, d'images et de sons;

⇒ s'en être exigeant, on peut également souhaiter que le logiciel présente une notion de score et que se dernier soit mémorisable afin de pouvoir exprimer une progression;

⇒ enfin, pour clore ce début de liste, le logiciel doit présenter une interface adaptée à l'âge de l'utilisateur et être suffisamment riche, ludique et convivial (...incontournable...) afin de lui éviter de bailler au bout de cinq minutes.

Cela à l'air simple... et pourtant peu nombreux sont les logiciels dits "Educatifs" qui tiennent compte de ces quelques points...

Aussi, je ne puis m'empêcher de vous parler aujourd'hui d'un logiciel hors du commun tant il est adapté et riche de possibilités.

**Colorimage** est un logiciel de dessin créer pour les enfants dès 3 ans, souple d'emploi, ouvert, et dont l'interface utilisateur est particulièrement adaptée.

Il travaille en Pal avec une résolution de 320\*256, et permet d'utiliser 24 couleurs "sonores", reconfigurables à souhait.

Les "boutons" des outils sont eux aussi sonores (par exemple, lorsque je clique sur l'outil "crayon" j'entends "...crayon..."), chacun d'entre eux est en couleur et clairement différenciable

### Outils à la carte

Afin d'être parfaitement adapté à l'âge des différents utilisateurs, un script utilisant le fichier 'info.' de l'icône permet de sélectionner les outils qui seront visibles et actifs à l'écran.

Par exemple :

**Crayon oui** - l'outil crayon est apparent

**Ligne non** - l'outil ligne sera absent

Grace à cela le logiciel suit la progression de l'enfant.

### Les outils de dessin

Certes moins complet que DPaint, ils sont néanmoins variés et séduisants :

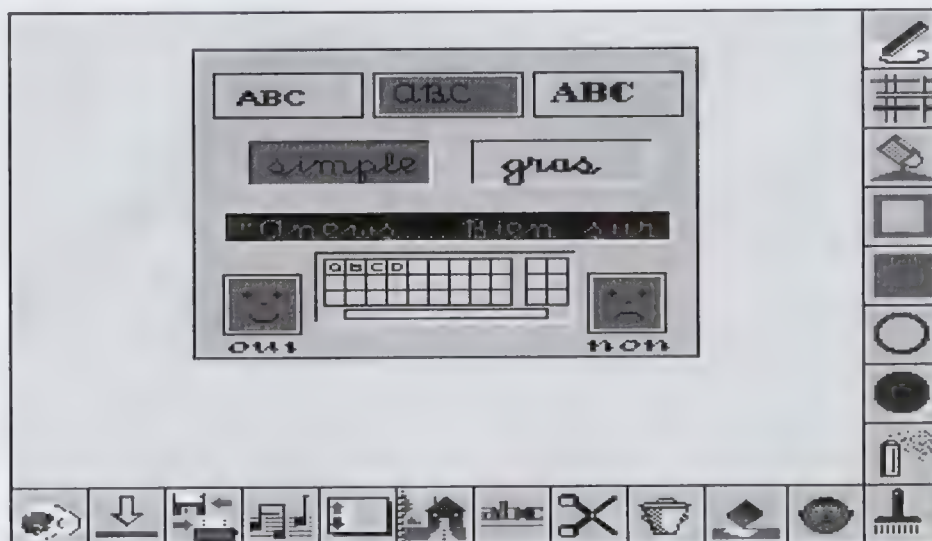
- ☐ crayon libre et droite
- ☐ remplissage
- ☐ cercle vide - cercle plein
- ☐ carré vide - carré plein
- ☐ aérographe - gomme
- ☐ 6 pinceaux différents- symétrie - pinceau multicolore
- ☐ fonctions "Undo"
- ☐ poubelle - couper/coller - réécouter le son
- ☐ édition de texte - réglage de la palette - 3 polices/ simple/gras

En plus de ces outils élémentaires, mais oh combien utiles!, Colorimage possède une *Boite à Outils* complétant ses capacités graphiques:

L'**Album** contient des images plein cadre à colorier et compléter.

L'**Imagier** contient des broches ( 128\*128 pixels max.) permettant de créer un dessin aisément.

**Digitson** permet de digitaliser depuis Colorimage un son que l'on pourra retravailler facilement et qui sera





automatiquement associé avec l'image en cours.

**FixeFond** permet de geler un dessin en Ram: et de "prendre des risques" sur son oeuvre sans l'endommager.

Enfin à tout instant il est possible d'imprimer le dessin, de sauver une image dans l'Album ou une Brosse dans l'imagier.

Le pointeur peut au choix, être une main pointant l'index, ou le pointeur en cours du Workbench (*Je dirais Atelier quand j'aurai un Wb en français!*), il suffit pour cela de le préciser dans le script de l'info.

Alexander Livshits, qui a réalisé ce logiciel, a joint à Colorimage un utilitaire qu'il avait développé il y a quelques années, Iconizer, permettant de stocker des pointeurs différents ce qui permet de dessiner avec celui de son choix.

## Ces petits plus qui vous font le plus grand bien !

Colorimage, a été conçu par une équipe de spécialistes de l'enfant et tient compte des pré-requis d'apprentissage et de perception visuelle.

L'interface utilisateur est un modèle du genre, à aucun moment de l'utilisation du logiciel n'est présenté un requester obligeant un enfant qui ne saurait pas encore lire et écrire à devoir entrer le nom d'un fichier, par exemple! Les boutons des outils sont clairs et largement proportionnés et l'association constante son/image renforce la convivialité.

Lorsque l'on trace un cercle, le point de départ est la circonférence et non le centre; en effet les jeunes enfants ne perçoivent que tardivement la notion de centre d'objet, ainsi dessiner la roue d'une voiture ne pose aucun problème à un enfant de 4 ans.

Lors de l'exécution d'un dessin un petit pointeur en forme de crayon apparaît pour préciser que nous sommes en mode Dessin, et la manchette de la main pointant l'index prends la couleurs en cours.

La vitesse de la souris est réglable depuis le menu de colorimage.

Bref, des petits détails bien pensés et fort utiles.

## Un outil pour tous

Parce qu'il a été conçu à l'initiative des associations **DELTA 7** et **Avantage** le logiciel se devait d'être accessible aux enfants handicapés. A cette fin, trois outils



sont proposés dans le menu:

**Bouris**, permet à l'aide d'un seul contacteur de simuler entièrement la souris et propose plusieurs paramètres de configuration (vitesse, temps d'appui, délai d'action, sons, etc...)

**Ecrivoir** permet de remplacer entièrement le clavier par une représentation graphique de ces caractères et fonctions et se révèle fort utile pour la fonction "texte" (Ecrivoir et Bouris fonctionnent avec tous les utilitaires Amiga : Excellence!, AZ, Maxiplan, etc...)

**Joymouse** permet l'utilisation d'un joystick.

Ces outils, placés très discrètement dans le logiciel, en permettent un usage complet, quelque soit le handicap.

L'Amiga intéresse beaucoup les éducateurs et rééducateurs par ses performances et son coût. Récemment la revue Québécoise des Ergothérapeutes consacrait quelques pages à son utilisation.

## Conclusion

COLORIMAGE se révèle un outil de création complet et agréable pour les enfants. Il est édité par la société américaine FDP et sera diffusé dès septembre en France par l'intermédiaire de MAD au prix de 390 F; un prix spécial est réservé aux enfants handicapés et aux établissements spécialisés (150 F). Il est possible qu'il soit accompagné d'un petit Hardware de digitalisation puisqu'il intègre la partie logiciel.

Conception : Ph.DUCALET.

Réalisation: A.LIVSHITS.

MAD:42, rue Lamartine 75009

Delta 7 - Avantage :42, rue Marc Seguin 75018

**-The Duke!**



Il est encore temps de nous envoyer vos oeuvres pour le **CONCOURS 3D 1990!**

Date de cloture: le 1 Octobre.

Voir A-News du mois dernier pour les détails (1ère prix = une carte 68020 pour A2000)





# IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS

Ca faisait bien longtemps que je cherchais LE soft...et bien ça y est, je l'ai enfin trouvé: IMPERIUM! (FRedChef : l'enthousiasme mensuel de nos taste jeux me laissera toujours pantois). C'est un produit d'Electronic Arts qui, une fois de plus, ne déçoit pas.

Il n'y a pas à dire, ce jeu a tout pour plaire : dès le début, on vous annonce que vous venez d'être élu empereur de la terre !! De plus, votre ambition n'ayant d'égal que votre talent, vous avez nettement des vues sur les autres empires...qui ont les mêmes idées que vous! Pour gagner? : soit tenir 1000 ans à votre place (rassurez vous, une drogue qui prolonge la vie pousse sur certaines planètes), soit faire disparaître les autres empires (le rêve quoi...).

Ce soft est un cocktail très très réussi de stratégie militaire, de politique économique et de politico-diplomatie. Si jamais l'une de ces tache ne vous intéresse pas, vous pouvez la confier à un subordonné, et ceci à n'importe quel moment de la partie.

Je vais commencer par le côté militaire. Vous avez la responsabilité de monter votre garnison sur chacune des planètes qui dépendent de votre autorité. De la même manière, vous déterminez vous-même les caractéristiques de vos vaisseaux de combat ainsi que le type de troupe qu'il transporte (infanterie, Blindé, Para). Vos flottes ont une double mission : coloniser des planètes abandonnées (partie la plus facile) et conquérir celles que vos empires concurrent ont déjà colonisé

(nettement plus complexe). Vous avez à votre disposition pas mal de stratégies plus ou moins efficaces. Mais attention, construire des vaisseaux de guerre coûte cher, et vous n'avez pas un crédit illimité.

"L'économie le nerf de la guerre"...comme c'est vrai... Dans ce soft, l'économie est basée principalement sur votre balance commerciale avec les autres empires. Votre production dépendant de l'état de vos planètes (moral, technologique, social,...) et de votre politique extérieure. Le premier facteur est déterminé par les subventions que vous accordez aux planètes. Le deuxième facteur est une combinaison de taxes à l'importation/exportation, embargo, catégorie de produits... Vous avez intérêt à trouver un équilibre favorable car, dans le cas contraire, votre côte de popularité connaîtrait une probabilité statistiquement convergente vers 0....

L'aspect diplomatique du jeu apparaît avec la possibilité qui vous est offerte de passer des alliances avec les autres Empires. Ces alliances peuvent être purement commerciales (fixation de taxes, barrière économique) ou militaire (défensif, offensif, information), ou les deux à la fois. Enfin, le côté politique intérieure est un des aspect les plus importants car c'est VOUS qui allez choisir, dans une liste de candidats, les personnes qui seront les leaders de vos planètes, de vos flottes ou encore vos ambassadeurs dans les autres empires. Vous établirez ce choix en fonction des caractéristiques de ces hommes (loyauté,

compétence, charisme). Par la suite, vous pourrez les récompenser en argent ou en titres honorifiques. Mais attention! choisir des collaborateurs très intelligent et charismatiques pose un grave problème : ils seront certainement les instruments de votre réussite mais aussi de votre défaite aux prochaines élections qui ont lieu tous les 50 ans...

Comme vous avez pu vous en rendre compte, le niveau de réalité est ici très élevé même si j'ai occulté pas mal d'autres aspects.

La doc, en Français est impeccable. Graphiquement Ce soft est très réussi, il est très sobre (trop?) mais...parfait!

Son? Il y a une option permettant de le couper...et je vous conseille vivement de le faire! D'animation, il n'y a point. Et là non plus je ne le regrette pas. Ergonomie? Elle est formidable!!! Toutes les possibilités du programme sont accessibles directement. Tout fonctionne par fenêtre; les gadgets ainsi que les raccourcis de manipulation de manquant pas.

En conclusion, j'invite vivement tous les amateurs de ce style de jeux à prendre d'assaut leur crémier habituelle et à acheter ce soft. Si votre pâtisserie en est dépourvue, patientez un peu: vous serez sous peu l'empereur de la terre et vous pourrez alors vous venger facilement...

*FIREBALL, the last Emperor.*

# WARHEAD

**Warhead** a été la grosse surprise de cet été. Pas de publicité tapageuse, une présentation qui ne paie pas de mine, et pourtant **Warhead** est sans hésitation un des très bons jeux sortis à ce jour sur Amiga. Il se situe à mi-chemin entre *Elite* et *Millennium*.

Une race insectoïde issue du système planétaire de Sirius s'est lancée en 1897 à la conquête des étoiles. Elle est passée dans un premier temps sur la Terre et y est revenue en 2045 en y causant un holocauste terrible qui ravagea la planète tout entière. Le but d'une telle manœuvre était probablement de ramener la Terre à un degré de barbarie afin qu'elle ne représente plus un obstacle à l'expansion sirienne. Mais c'était compter sans l'extraordinaire faculté des Terriens à se ressaisir. En douze années, ceux-ci réussirent à construire

Solbase, une base en orbite autour du Soleil, et à mettre au point leur ultime défense: le vaisseau de guerre FOE-57. Ils décidèrent alors de contre-attaquer.

Vous vous retrouvez donc aux commandes de votre vaisseau et vous devez vous plier aux directives de Solbase afin de renvoyer l'envahisseur sirien d'où il vient. Les premiers pas ne sont pas faciles. Il faut tout d'abord se familiariser avec le système de pilotage du FOE-57, et le fait que vous ne regardiez pas forcément dans la direction où vous vous dirigez vous causera de nombreux maux de tête. Mais avec un peu de pratique, il devient aisé de s'orienter et de faire obéir le vaisseau au doigt et à l'oeil, aidé en cela par les nombreux modes de pilotage automatique. L'accostage à Solbase

ne sera rapidement plus qu'une formalité, et vous pourrez alors vous lancer dans la bagarre. Les missions sont très variées: escorte d'un convoi, recherche de contrebandiers, essais de nouvelles armes, reconnaissances, et bien sûr combats quand cela est nécessaire.

L'intérêt ne se relâche jamais: on a toujours envie de voir la mission suivante. A un moment du jeu apparaît d'ailleurs une entité inquiétante qui sera à deux doigts d'anéantir la Terre si vous ne vous y prenez pas correctement. Selon votre aptitude à réussir vos missions, le jeu pourra connaître plusieurs fins. C'est à vous de déterminer si vous avez bien agi, et dans le cas contraire recommencer la mission. Sachez tout de même que le jeu se finit par la destruction des insectoïdes (heureusement!) et si votre partie n'a pas suivi cette tournure, alors vous vous êtes trompé à un moment.

L'animation est très correcte et le vaisseau peut se diriger entièrement avec la souris et le clavier. Les différentes vues possibles ajoutent au réalisme et permettent de s'impliquer complètement dans la représentation que nous donne l'écran.

Si vous avez aimé *Elite* et *Millennium*, vous aimerez **Warhead** (sa durée de vie est supérieurs à celle de *Millennium*).

Cédric





# OPERATION STEALTH

**E**n reprenant tous les ingrédients qui avaient fait le succès des Voyageurs du Temps et en en gommant les défauts, l'équipe de **Delphine Software** nous a cuisiné un petit chef d'oeuvre d'espionnage. **Operation STEALTH** regroupe tous les poncifs des bons romans, héros flégnatique à gadgets, poursuites et retournements de situation fulgurants, militaires sud-américains et bases sous-marines, sans que cela nuise à la crédibilité de l'action. Le scénario est classique. Un avion secret américain a été dérobé et la CIA soupçonne un petit pays d'Amérique du sud. Le meilleur agent secret est dépêché sur place pour résoudre l'affaire.

L'avantage d'opération Stealth sur la précédente production de Delphine Software réside dans le fait que la progression n'est pas linéaire. Si vous oubliez un objet, vous pouvez revenir en arrière de quelques tableaux. Le fait de cacher les objets sur un pixel a également été supprimé. Le seul problème que j'ai rencontré a été la prise d'un tendeur caché dans les algues au fond de la mer. Pour une simulation complète, les programmeurs ont été jusqu'à ralentir vos actions quand vous évoluez dans les fonds marins. Le contrôle du personnage a aussi été amélioré. Plus besoin de se trouver sur un objet pour le prendre ou l'examiner, il s'y dirige automatiquement. Les scènes d'arcade ont été multipliées et variées. Pour ma part, je trouve que cela n'apporte pas grand chose au jeu.

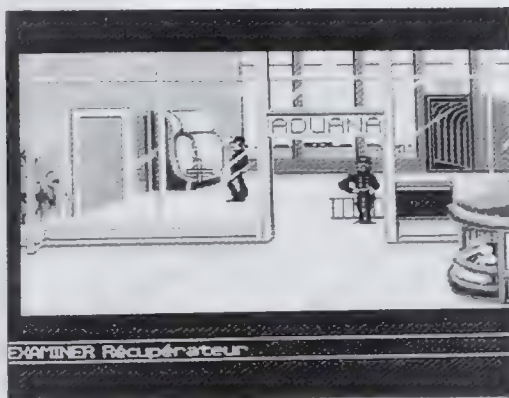
La bonne qualité graphique et le soin évident porté aux textes contribuent à l'attrait de ce jeu dangereusement accrochant.

C'est incontestablement du très beau boulot.

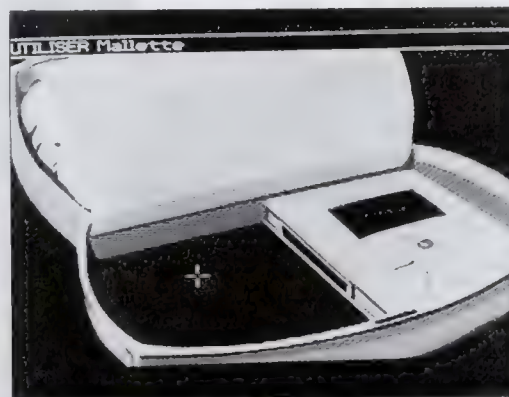
Le temps d'enfiler ma panoplie d'espion et je passe aux aveux

**KéKé**

Une mission en Amérique du Sud pour John GLANES. KéKé vous dit ce qu'il pense de l'opération et donne accès au dossier.



Pour passer la douane en douceur, mieux vaut avoir un passeport estampillé par un pays ami. Le distributeur de journaux est très coopératif, fait-il partie de la CIA ?

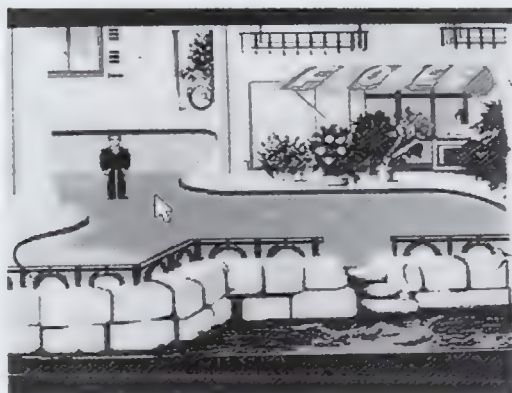


Le double fond de ma mallette d'intervention contient, entre autres, un falsificateur NTE qui va se faire un plaisir de me faire un vrai-faux passeport à la française.

Mon nom est GLAMES, John GLAMES. Appelez moi John. Je suis l'agent DSC 3. Je fais partie de la Central Intelligence Agency, les services secrets américains, et j'ai acquis depuis 7 ans une grande expérience au cours des missions que j'ai eu à effectuer. Quand le big boss me convoqua après quelques jours de vacances à Lausanne en ce début de mois de Mars 1990, je ne savais pas que la réussite ou l'échec de ma prochaine mission, nommée Opération Stealth, qui me serait confiée influencerait sur l'équilibre diplomatique du monde. Après un court dialogue, je compris qu'un de nos avions furtifs Stealth avait disparu. Un des rares exemplaires de cette aile volante ultra puissante et surtout indécélable au radar avait été volé sur la base de Miramar. Après avoir rapidement mis les russes hors de cause, nos analystes orientèrent leurs soupçons vers le Santa Paragua, un petit pays d'Amérique du sud commandé par le général Manigua. Le général, après avoir pris le pouvoir de façon plutôt musclée l'an dernier, y a instauré l'état d'urgence et le marxisme comme religion d'état. L'agence entretient donc un groupe de résistance nommé Libertad et un agent secret a été envoyé là-bas pour suivre l'évolution de la situation de plus près. Or, cet agent vient d'envoyer un télex disant mot pour mot: "Informations capitales sur affaire Stealth. Stop. Besoin d'aide urgent. Stop. ". Après avoir récupéré la nouvelle mallette que m'avais préparé Charlie et un billet d'avion je prenais le premier vol pour le Santa Paragua.

A ma descente d'avion, le premier problème se posa. Comment passer les formalités de douane avec un passeport américain vu l'état des relations diplomatiques entre les deux pays. En m'approchant d'un distributeur de journaux je vis qu'une pièce de monnaie était restée dans le récupérateur, ce qui me rappela une mission précédente où je m'en étais sorti avec brio. Je pris donc la pièce et la remettais immédiatement dans le distributeur pour récupérer un journal afin d'être tenu au courant des dernières informations. Apercevant les toilettes je décidais de m'y aventurer afin de pouvoir lire tranquillement. Une fois en place j'entrepris de lire le journal. Les principaux titres m'apprirent que les relations diplomatiques du Santa Paragua avec la France étaient rétablies. Je me demandais toujours à ce moment là ce que m'avait réservé Charlie avec sa nouvelle mallette. Le plus simple était de l'ouvrir. J'y découvris un stylo et un passeport américain qui contenait lui-même une liasse de billets. J'emboçais le tout. L'autre objet insolite était une calculatrice qui se révélait être en fait une télécommande pour l'ouverture du double fond de la mallette. Dans le faux fond se trouvait un passeport vierge et un falsificateur NTE conçu pour fabriquer des faux passeports. Sacré Charlie! Décidément il pensait à tout. Je décidais donc de me fabriquer un vrai faux passeport français. Une fois l'opération réalisée, il ne restait plus qu'à le tester sur le douanier qui se trouvait dans le hall. Je ne sais toujours pas si celui-ci était moins futé que ses collègues toujours est-il qu'il n'y a vu que du feu et que les formalités ont été rapides. Dès lors je me dirigeais vers l'hôtesse d'accueil pour voir si mon contact



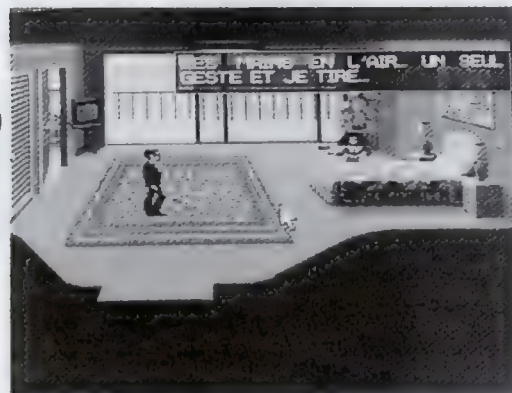


Le centre ville et la boutique de ma copine la fleuriste. Si je veux un oeillet rouge, il me faut des pesos.



Je fais un peu de monnaie à la banque pour offrir une fleur à ma boutonnière.

A peine rentré dans ma piaule, une miss me pointe avec un flingue.



m'avait laissé un message quelconque. Bien joué! Un télégramme plutôt laconique m'attendait me signifiant d'attendre un certain Martinez au vol 714. Je me dirigeais alors vers le second hall d'arrivée et rentrais donc la zone en montrant mon billet au garde. Après avoir attendu en vain Martinez au comptoir à bagages je prenais une mallette étiquetée à son nom et me dirigeais à nouveau vers les toilettes pour voir ce qu'elle contenait. Le contenu était relativement normal pour ce genre de bagages. La

présence d'un rasoir m'incita à l'examiner plus attentivement car il me rappelait un des nombreux gadgets mis au point par Charlie et et je ne fut donc pas surpris d'entendre une voix sortir après l'avoir mis en route car c'était le fameux rasoir enregistreur. Cette voix me fixait rendez-vous dans un parc de la ville avec comme signe de reconnaissance un oeillet rouge à la boutonnière. Après avoir mémorisé le rendez-vous je décidais de sortir de l'aéroport non sans m'être préalablement débarrassé du bagage de Martinez dans une poubelle. Je pus constater que mon faux passeport avait aussi trompé le second douanier et fort de cette constatation je prenais un taxi qui me déposait dans le centre ville. Première chose à faire trouver un oeillet. Coup de pot, le taxi me laissa devant chez la fleuriste. Malheureusement celle-ci n'avait pas de monnaie. Après avoir fait de la monnaie à la banque je retournais voir cette charmante jeune fille afin de troquer quelques pièces contre un oeillet rouge qui alla directement orner ma boutonnière. Je me dirigeais alors vers le parc où un banc me permit de me reposer quelques instants en attendant mon rendez-vous. Au moment où le mystérieux informateur arrivait à ma hauteur, une limousine noire bondit d'une ruelle et fonça vers nous. J'eus à peine le temps de voir le canon d'une mitrailleuse jaillir d'une vitre arrière que les balles se mirent à crépiter autour de moi. L'informateur s'écroula, définitivement refroidi par le paquet de pruneaux qu'il venait d'avalier. Avant de mourir, il eut le temps de me confier une carte et une clé qui, selon ses dires, m'étaient essentielles pour poursuivre mon investigation. Je décidais de ne pas traîner dans le quartier au cas où la limousine ferait un second passage. La clé que j'avais maintenant en ma possession ressemblait étrangement à une clé de coffre fort aussi je me dirigeais d'un pas énergique vers la banque. Après avoir refait un peu de monnaie au cas où, je tendais la carte et la clé au caissier principal qui m'ouvrait la salle des coffres depuis son guichet. Je descendais alors au sous-sol et j'entreprenais de découvrir le coffre correspondant à ma clé. Après l'avoir trouvé je l'ouvris et y découvris une mallette identique à la mienne. Après avoir actionné le compartiment secret, je m'emparais du boîtier quand, au moment d'ouvrir l'enveloppe qui s'y trouvait également, deux personnes firent irruption dans la salle en me menaçant d'une arme. A leurs dialogues, je compris qu'il devait s'agir d'agents soviétiques qui m'avaient tendu un piège. Etant leur prisonnier, je les suivis jusqu'à une mine désaffectée où ils me ligotèrent, et m'abandonnant à mon triste sort, il dynamiterent l'entrée. En grattant le sol dans mon dos, je mis à jour une pointe de métal que j'utilisais pour rompre mes liens. Je pouvais alors aller et venir librement dans la mine, mais il n'y avait aucune issue apparente. Il me vint alors l'idée d'examiner de plus près le morceau de métal qui m'avait permis de me libérer. En creusant un peu le sol, je mis à jour un pic de mineur. Maintenant, il me semblait que j'avais tout à ma disposition pour me tirer de ce mauvais pas. En scrutant attentivement la paroi je ressentis un léger courant d'air et, ayant repéré une fente, je me mis à creuser avec le

pic afin de l'agrandir. Je me retrouvais alors dans une grotte sous-marine. Mon aptitude pour la plongée sous-marine allait être mise à contribution. Après avoir passé quelques grottes en faisant le plein d'air plusieurs fois, j'émergeais le long des quais et je sortis de l'eau devant le magasin de la fleuriste. Ne préférant pas traîner dans le coin, je longeais les quais pour me retrouver sur la plage. Apercevant un autocrocheteur prenant le frais je décidais de le questionner. Celui-ci vendait des bracelets destinés aux nageurs et aux véliplanchistes. Fort de l'expérience que je venais de vivre, je décidais de lui en acheter un. Sait on jamais !!!

Sur ce ciel de fin de journée, se détachait la silhouette imposante d'un hôtel. Je décidais donc de m'en approcher afin d'y prendre un peu de repos. L'accueil du portier fut charmant. Le réceptionniste m'annonça que ma suite était prête. Ne connaissant pas le numéro de ma chambre je parcourais tout l'hôtel. Après avoir essayé l'ascenseur et les escaliers je tombais dessus. C'était la dernière porte du couloir du dernier étage. A peine entré, une jeune fille, ma fois ravissante, me menaçait d'une arme à feu. Quelques secondes plus tard, un homme accompagné de deux gardes armés surgirent du balcon. Ma situation devenait critique. Au cours de leur dialogue j'appris que la fille n'était autre que la fille du Général Manigua et que l'homme se prénommait Otto et qu'il devait faire parti de la police ou des services secrets du Santa Paragua car il recherchait aussi les espions russes. La fille et moi fûmes embarqués à bord d'une vedette rapide de l'armée qui fonça vers la haute mer. Pendant que la fille du Général et Otto se querellaient, je cogitais et repensais à mon vendeur de bracelets sur le plage. Discrètement, j'actionnais le mien. Bien m'en pris car peu de temps après nous fûmes ligotés et accrochés à des pierres. Aussitôt, les gardes nous jetèrent par dessus bord afin de nous faire visiter les fonds marins. Une fois le fond de l'océan atteint je me débarrassais des liens grâce au bracelet que j'avais actionné auparavant et je délivrais la jeune fille avant d'entamer une remontée vers la surface. A notre arrivée à la surface, un bateau nous recueillit et nous conduisit en lieu sur, dans une cachette du groupe Libertad. Sur place, les révolutionnaires nous aidèrent à concevoir un plan permettant de nous infiltrer dans le palais du Général Manigua. Une fois les derniers préparatifs finis, Julia et moi, ah oui j'oubliais, la fille dont je vous parle depuis quelques lignes s'appelle Julia, donc Julia et moi embarquâmes à bord d'un camion à destination du palais. Là-bas, nous nous fîmes passer pour une troupe de prestidigitateurs. Après quelques tours de magie et de passe-passe, Julia s'est éclipse avec moi et nous avons commencé à déambuler dans les couloirs. Un garde nous a surpris et Julia s'est faite prendre sans que je ne puisse rien faire. La seule solution pour ne pas me faire prendre aussi était la fuite. Après avoir erré quelques temps dans un labyrinthe de couloirs infestés de gardes je me retrouvais devant une grande porte qui se révéla être la porte du bureau du général....





AU DANEMARK :

# MEGADEMO P A R T Y

Cela fait très longtemps qu'A-News vous parle du phénomène demo. Le microcosme plutôt fermé des créateurs de démos est essentiellement composé de jeunes passionnés par la machine au point de toujours vouloir en repousser les limites. Mais venons-en au sujet même de cet article: **L'Amiga Conference 1990 à Glostrup au Danemark.**

Elle s'est tenue du 29 juin au premier juillet (non-stop!). Derrière le titre pompeux de conférence se cache une colossale réunion de passionnés de l'Amiga. Plus de cinq cents personnes venues de toute la planète (Il y avait même des Australiens, vous voyez que je n'exagère rien!).

Environ 200 Amiga "surgonflés" leur permettaient de finir les démos en vue de la "demo-competition". C'est ainsi que pendant les premières 48 heures, ce qui fut un gymnase se transforma en un lieu de sport... intellectuel! En effet, des Finlandais discutaient du blitter avec des Français (très rares quand même) pendant que des Suédois évoquaient la dernière routine utilisée par untel dans sa démo. L'anglais était bien sûr de rigueur!...

Mais le but essentiel de cette réunion était la demo-competition. Le principe en est très simple : les groupes auteurs de démos présentaient leurs créations sur écran géant et sono BOOM BOOM à la foule de connaisseurs enthousiastes, pourvus de 'voting paper' afin que, de la façon la plus démocratique possible, soient élues les trois meilleures démos.

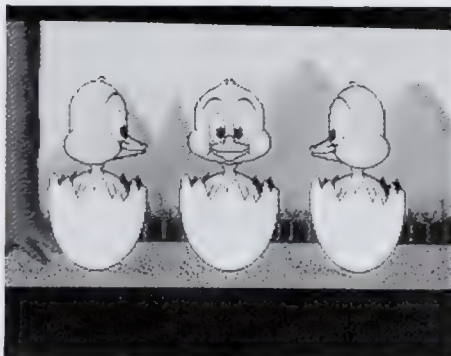
Ce fut très impressionnant. Il faut dire que les programmeurs avaient de quoi être motivés puisque le premier prix s'élevait à 1000 dollars US. A titre anecdotique, signalons encore la présence d'un passionné des virus qui offrait 100 dollars pour le clock virus!

Après la remise des prix, nous pliâmes bagages, chacun rentrant dans son pays respectif ou prolongeant son séjour en Europe.

**Philippe Grussenmeyer**

PS: Les résultats de la 'demo-competition':

- 1 Budbrain megademo....1000\$;
- 2 Crionics megademo....500\$
- 3 Silents demo....250\$
- 4 Flash megademo



Une séquence à voir : trois poussins se font un délire rap à la Run DMC

Une élucubration scato pas méchante mais superbement sonorisée.



Le lauréat Danois est naturellement le sujet de ...

## LA DEMO du mois

Allez, c'est encore moi. Comme les Emeric et Eric sont en vacances durant l'été, je reprends le flambeau, et quel flambeau !

Vous avez peut-être reconnu le style, c'est Alain qui vous parle, toujours aussi atteint de démofole. Comme je vous le disais, j'ai ce mois-ci une mégadémo de derrière les fagots, une qui risque de bouleverser les vieilles habitudes déjà bien ébranlées par le passage de la Red Sector Mégadémo (il y a déjà si longtemps?).

Cette mégadémo nous vient du Danemark, un pays si froid qu'on ne perd pas son temps sur les plages mais plutôt sur son clavier (il ne fait pas si froid que ça, allez-y au mois de juin et visitez Legoland, vous ne le regretterez pas). Les auteurs de cette Mégadémo, j'ai cité BUDBRAIN, ont commencé cette dernière en effrayant le pauvre peuple: le boot provoque un faux gourou qui a vite fait de disparaître dans l'espace profond de votre écran couleur et

stéréo (il faut au moins ça).

L'écran du loader est classique, et les désormais rituels 'Loading' et 'Decrunching' vont s'y succéder allègrement. La première démo est aussi classique, et certains vont déjà reseter violemment leur Amiga sans attendre : à ceux-la, je dis : 'halte, enlevez les mains du clavier'. Cette démo a beau être classique, elle a une chouette musique et de beaux effets de laser.

Puis vient ce que tout possesseur de moniteur attend : le film de 20H30. Etant donné qu'on est sur une chaîne privée, la première partie du film, très sérieuse, est vite interrompue par une page de p... euh, non, de démo. La première interruption est plutôt scato, mais bien amusante. La deuxième est carrément acid, avec des animations fil-de-fer perdues dans des images subliminales (l'acid, c'est dangereux, quand on n'en meurt pas, on en reste idiot. Je le sais, j'ai été atteint...). Le film se termine de façon inattendue, mais on n'est pas venu voir 'Sissi impératrice', n'est-ce pas ?

Après un petit changement de disque (on se doutait bien que tout ne tiendrait pas sur un seul), on arrive dans la partie la plus rythmée : une mère poule nous pond trois poussins (emballés) qui nous battent la mesure de façon très efficace. Le musicien du groupe, Diablo, n'est vraiment pas un débutant.

Suit un petit intermède, genre scroll qui tourne en rond et sur lui-même, et survient alors le clou du spectacle, nommé The Squeeze, où, sur un fond sonore genre 'Alf' ou toute autre série américaine, l'auteur de cette démo nous passe des images où l'humour, bien qu'anglais, est à la portée du premier obsédé venu... Il faut admettre que, côté sexe, on n'avait jusqu'à présent eu le droit qu'aux deux extrêmes : les filles déshabillées et inactives ou les couples animés plus que nécessaire...

Malheureusement, les meilleures choses ont une fin : cette mégadémo en a une digne du film qu'elle contient, accompagnée d'une deuxième chouette musique.

La volonté de ce groupe est de pousser les autres à mettre plus d'humour et moins de démonstration des possibilités de l'Amiga dans leurs mégadémos. Leur slogan est d'ailleurs dans cette lignée, puisqu'il dit 'You never know how low we can go' ('vous n'imaginez pas comme on peut être nuls...'), ce qui est, à mon avis, un très bon slogan.

Il m'en restera que les rares démos que je regarde encore plusieurs années après leurs créations sont celle de l'éléphant de Thrust et celle de la souris de Channel 42, sans compter les intros de jeux tels Crack et Dugger. Bonne démo, regardez dans les distributeurs de D.P. pour vous les procurer.

**Alain BOURGERY**



# DOMAINE GRAND PUBLIC

## NOUVEAUTES...NOUVEAUTES

Les Fish continuent d'affluer dans vos épuisettes, même après les vacances.

Voici le descriptif des contenus des disquettes 341-350, une excellente dizaine à mon avis.

### FISH #341

**P2C:** P2C est, un programme pour traduire vos programmes Pascal en programmes C. Il supporte les syntaxes Pascal suivantes: HP Pascal, Turbo/UCSD Pascal, DEC VAX Pascal, Oregon Software Pascal/2, Macintosh Programmer's Workshop Pascal, Sun/Berkeley Pascal. La syntaxe du Modula-2 est aussi supportée. La plupart des programmes Pascal peuvent être convertis en programmes C complètement fonctionnels, compilables et exécutables. Version 1.13, source incluse.

### FISH #342

**IE:** Un éditeur d'icônes qui peut créer et modifier des icônes d'une taille allant jusqu'à 640x200 pixels. Permet aussi de définir la taille de la pile (stack size), la position de l'icône, l'outil par défaut, dix types d'outils et un contrôle sur les fenêtres ouvertes (ouf!). De plus, il peut générer le source C correspondant à l'icône en vue d'une éventuelle inclusion dans un tel programme. V1.0, exécutable seulement.

**SKsh:** Un shell du type ksh pour l'Amiga. Très puissant, très bien documenté, un must. Version 1.4, contient de nombreuses améliorations, de nouvelles options, et une version "mini".

**Softfont:** Convertit les polices de caractères des imprimantes laser compatibles HP LaserJet en des polices au format landscape. Mise à jour du programme de la Fish 327.

### FISH #343

**SnakePit:** Un très bon jeu du style Centipede où vous incarnez un serpent qui ne cesse de grandir et qui doit sortir de l'écran. Très bien réalisé. Source incluse.

**SoftSpan:** Programme BBS Soft Span. Permet de gérer un BBS grâce à de nombreuses options.

**StockBroker:** Un programme qui vous permet de suivre les récentes évolutions en Bourse d'une ou plusieurs actions. Vous devez cependant mettre à jour les cours quotidiennement. Nécessite l'emploi de l'AmigaBasic. Exécutable seulement.

### FISH #344

**Keyboard:** Un ensemble de fonctions pour traduire les messages Intuition RAWKEY en codes réutilisables. C'est la conversion en Modula-2 du source C de la Fish 291. V1.0.

**RKMCompanion:** Un ensemble de

## EDITO

Encore un mois chargé en perspective! De nouvelles Fish, de nouvelles UGA, les toutes nouvelles CAM en provenance du Québec... Il vous faudra profiter au maximum de vos derniers jours de vacances pour en venir à bout. Bon courage!

Ed l'Epicier

## Note de la Rédaction d'A-News

Hermes Diffusion est une association sans but lucratif (Loi 1901) qui a pour objet d'encourager la diffusion de logiciels dans le domaine public Amiga.

Ces pages sont mises à la disposition de Hermès par A-News pour soutenir l'effort de traduction et propagation d'informations sur le domaine public dans la communauté Amiga française.

deux disquettes (compactées ici grâce à LHArc) de matériel créé par Commodore pour l'utilisation de la révision 1.3 des fameux ROM Kernel Manuals. Presque 300 fichiers, y compris des exemples de sources et d'exécutables en C.

### FISH #345

**CRobots:** La version 2.3w de ce maintenant célèbre jeu alliant programmation et combats entre robots.

**DU:** Affiche le nombre de secteurs utilisés par un fichier ou un répertoire donné. Nouvelle version, update de la Fish 48. Source incluse.

**GetImage:** Une version améliorée de 'gi' de la Fish 14. Vous permet de récupérer des images en mémoire.

**MemFrag:** Affiche le nombre et la taille des fragments de mémoire utilisée. Un peu rustre mais toujours utile. Source incluse.

**Roses:** Un programme qui dessine des roses sinusoïdales. C'est le développement d'un algorithme paru dans "American Mathematical Monthly". Une rse sinusoïdale est la représentation graphique de l'équation polaire  $r = \sin(n \cdot d)$ , pour des valeurs différentes de  $n$  et  $d$ .

**Unshar:** Ce programme vous permettra d'extraire les fichiers archives Unix compactés sous 'shar'. Il se distingue par sa petite taille et sa rapidité, ainsi que par ses facultés à extraire aussi les sous-répertoires, et à reconnaître une grande quantité de formats

'sed' et 'cat'. Source en C incluse.

**VcEd:** Un éditeur de voix pour la série des synthétiseurs Yamaha 4. Les connaisseurs auront reconnu. Exécutable seulement.

**X2X:** Réalise les conversions entre des fichiers ASCII et hexadécimaux pour les processeurs Motorola, Intel et Tektronix. De tels fichiers causent en effet parfois quelques problèmes lors de leur écriture sur Eprom, d'où cet utilitaire. Source incluse.

### FISH #346

**Az:** La version 1.50 du très bon éditeur réalisé par J.M.Forgeas (cocorico!).

**CassEti:** Pour imprimer des étiquettes pour vos cassettes. Source en GFA Basic incluse.

**FME:** Permet de faire tourner des programmes utilisant sans nécessité la FastRam, sur des Amiga ne possédant que 512K de Ram. Source en assembleur incluse.

**GoWB:** Remplace efficacement la paire de commandes bien connues 'LoadWb' et 'EndCLI'. Très petite taille: 296 octets. Source en C incluse.

**PacketSupport:** Une librairie de liens, à utiliser avec le lattice C pour manipuler les packets Dos. Source incluse.

**PatchNTSC:** Vous permet de faire fonctionner correctement des programmes PAL sur des écrans NTSC. Source en assembleur incluse.

**TextPaint:** Deuxième grande sortie pour l'éditeur ANSI. De très nombreuses options ont été ajoutées comme la possibilité de recharger des fichiers Ansi ou des modules CLI, des options couleur, de nouveaux modes de dessins, et pluis encore.

**Timetest:** Exemple vous montrant le fonctionnement des fonctions time() et gettimeofday() de la librairie support pour le Lattice C. Source en C incluse.

**WBD:** Probablement le plus petit utilitaire pour fixer la profondeur en bitplanes de votre Workbench. Source en C incluse.

### FISH #347

**Cursor:** Un compilateur Basic en trois passes pour tous les programmes écrits en AmigaBasic. Ne supporte pas encore toutes les commandes Basic, mais est capable de se compiler lui-même. V1.0, source incluse.

**Drip:** Un excellent jeu d'arcade, dans le style Amidar, avec 15 niveaux, où vous devez faire rouiller toute la tuyauterie. Vous êtes bien sûr poursuivi par les anti-rouilleurs de service. Une finition exemplaire, des graphismes qui n'ont rien à envier à un jeu du commerce. Un must.

### FISH #348

**ColorReq:** Décrit la mise à jour de la librairie color, et comporte un exemple avec source expliquant son fonctionnement.



**DisEditor:** Une démo de l'éditeur de texte de chez Dissidents Software (dont l'un des membres a d'ailleurs entièrement réalisé cette disquette).

**DisSecretary:** Un programme qui vous permet de définir un environnement du style Aquarium (Fish 301). Utile pour maintenir à jour un catalogue, un stock, ...

Inclut un fichier données regroupant les 310 premières Fish.

**FileIO:** Contient des updates des fichiers de la librairie 'requester' V1.6 de chez Dissidents Software. Voir la Fish 257 pour la documentation complète et les exemples.

**ILBMLib:** Contient des updates des fichiers de la librairie 'ilbm' de chez Dissidents Software (Fish 237), avec de nouvelles option set une nouvelle librairie. Comporte aussi une documentation mieux structurée ainsi que des exemples en C qui vous montreront comment utiliser cette librairie. Voir la Fish 237 pour d'autres exemples.

**InstallLibs:** Un programme pour copier des fichiers dans le répertoire Libs d'une disquette autoboot. Peut être utilisée pour créer un programme d'installation sur disque dur de programmes nécessitant des librairies sur disquettes.

**SAMP:** Un format IFF de sons digitalisés pour un usage pro. Peut être utilisé pour des échantillons 16 bits, des mélanges d'ondes, ... Comprend une librairie SAMP, des routines d'interfaçages, et des exemples de programmation. Comprend aussi un programme pour convertir les formats 8SVX à ce nouveau format.

## FISH #349

**MED:** Un éditeur de musiques dans le style de SoundTracker. Une chanson est composée de 50 blocs qui peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Les options d'édition vous permettent de changer le vibrato, le tempo, les crescendos et le volume des notes. Comprend aussi un interrupteur on/off pour le filtre passe-bas, de même qu'un pointeur animé au rythme de la musique. V2.00, update de la Fish 255. Source complète incluse.

## FISH #350

**Icons:** Une belle collection d'icônes, animées pour la plupart, pour égayer votre Workbench.

**MemMometer:** Un programme qui ouvre une petite fenêtre dans laquelle vous voyez l'usage que vous faites de votre mémoire.

**Stitchery:** (1 mega requis) Ce programme convertit des images IFF en trames qui une fois imprimées peuvent servir de support à une tapisserie ou une broderie. Pour les couturières Amigaphiles. Original non?

**TrackUtils:** Deux utilitaires pour travailler sur vos pistes. TCopy copie une ou plusieurs pistes d'une disquette sur une autre, et est surtout utile pour copier certaines parties d'une disquette en Rad: lors du boot. TFile crée un fichier leurre qui empêche le Dos d'écrire sur certaines pistes, les rendant accessibles alors aux raw datas. Sources en C incluses.

**Ed l'Epicier**

# UGA.. UGA.. UGA...

On se retrouve pour une remise à niveau qui concerne les disquettes UGA Utilities du numéro 1 au numéro 4. Courage, c'est la rentrée !

## UGA Utilities n°1

**SpriteMasterII:** Utilitaire permettant la création (dessin, animation, etc...) de sprites. Documentation en anglais.

**BootEm:** Un petit programme qui permet de lancer directement du boot n'importe quel exécutable. Cette version comporte de nombreuses améliorations par rapport à ses ancêtres. Documentation en anglais.

**ClitWizard v1.1:** Utilitaire de gestion de fichiers sur disquette, de nombreuses possibilités sont incluses (format d'archivage, désarchivage, etc...). Documentation en anglais.

**DBWizard v1.0:** Data Base Wizard permet la gestion de base de données simples (du genre carnet d'adresses). Documentation en anglais.

**IconLab v1.0:** Version 1.0 de ce gestionnaire d'icônes qui figure sur la Prestige n°1.

**Showiz v1.0:** Un programme d'organisation de slide show qui possède une interface utilisateur entièrement sous Intuition. Documentation en anglais.

**SnipIt v1.0:** Une version ancienne de SnipIt qui vous permet d'aller découper des morceaux dans une fenêtre pour les recoller ailleurs. Documentation en anglais.

**Clitext v1.0:** Vous créez grâce à ce programme des pages de présentation sympathique (uniquement du texte). Documentation en anglais.

**LongMovie:** Un utilitaire simple d'usage et destiné à créer des séquences d'animation à partir d'images IFF. Il est conseillé de posséder une extension mémoire et un lecteur de disquette externe. Documentation en anglais.

**Searcher:** Vous permet de sélectionner n'importe quel Bitplane d'une image écran, puis de la sauvegarder sous format IFF. Idéal pour changer globalement les couleurs, nombreuses possibilités auxiliaires. Documentation en anglais.

**MenuMaker:** Il construit une page menu qui comporte jusqu'à huit choix. Documentation en anglais.

**TNMCruncher:** Un compacteur rapide et simple d'utilisation, je lui préfère largement le Power Packer de Nico François.

**MandelVroom:** Utilitaire montrant la création d'images fractales. Super pour la qualité de son interface utilisateur.

**SinusCreator v1.0:** Petit programme qui gère l'animation de deux sprites le long de trajectoires que vous éditez. Amusant!

**ColourScope:** Programme générant aléatoirement des images à base de triangles et de lignes colorées. Illustre les capacités graphiques de l'Amiga.

**BobEditor v1.5:** Comme son nom l'indique, il s'agit ici d'un utilitaire qui vous autorise la création d'images au format bob.

**IFFtoRawData:** Permet de transformer une image IFF en une image RawData (qui peut être incluse comme donnée dans une routine assembleur).

**ST-SongPrinter:** Pour imprimer les partitions SoundTracker.

**SMF-Compacter:** Un autre compacteur de fichiers.

**CRSave:** Encore un compacteur...

**BackMusic:** Permet de jouer une musique comme tâche de fond. Moins performant que STPlay (France 15).

**ShFont:** Permet de visualiser une police de caractères.

## UGA Utilities n°2

**VirusX v2.01:** Version ancienne du chasseur

de virus de S. Tibbet.

**JuliaSet:** Programme de création de fractales dans l'espace des formes Julia. Documentation en anglais.

**Weathergraph:** Intéressant utilitaire qui permet la création d'une base de données sur des conditions climatiques pour une période pouvant aller jusqu'à dix ans. Il est ensuite possible d'obtenir des graphiques représentant les données traitées. Documentation en anglais.

**DiskX v2.2a:** Un éditeur de secteur pour l'analyse des disquettes. Documentation en anglais.

**PopCli III:** Un utilitaire permettant l'ouverture de fenêtres CLI à n'importe quel moment. Il inclut aussi un blanker pour le moniteur. Documentation en anglais.

**Startup v2.0:** Pour lancer jusqu'à dix startup-séquences différentes suivant votre choix. Très pratique et très formateur. Documentation en anglais.

**Flash:** Un utilitaire qui vous fera gagner beaucoup de temps et d'accès au lecteur de disquette lors du déroulement de la startup-séquence. Documentation en anglais.

**XBoot:** Permet de convertir un boot-block en fichier exécutable. Documentation en anglais.

**AnimBalls:** Une petite démo interactive pour passer le temps. Documentation en anglais.

**ChIcon:** Un utilitaire qui icônifie les exécutables et permet de les lancer sous Workbench lorsque l'on a quelques problèmes avec IconExec. Documentation en anglais.

**Install II:** Une commande de type install mais qui ne reconnaît que le lecteur interne (quelque soit le nombre de lecteurs) et donnera un accès préférentiel à la mémoire CHIP. Documentation en anglais.

**SlideShow v1.0:** Un programme d'organisation de slide-show. Documentation en anglais.

**View:** Utilitaire de visualisation de fichiers texte. Documentation en anglais.

**ShowAnim v5.3:** Visualisation des animations au format Anim (Sculpt, etc...). Documentation en anglais.

**MyBatch:** Permet l'exécution de fichiers batch sans recours à la commande execute. Documentation en anglais.

**ClockDoctor:** Un programme qui soigne l'horloge interne lorsque celle-ci souffre de certains symptômes consécutifs à l'activité d'un virus en mémoire. Documentation en anglais.

**VirusHunter:** Chasseur de virus déjà ancien.

**VirusKiller v2.0:** Chasseur de virus déjà ancien.

**SetPreferences:** Permet de choisir un fichier de préférences et de le rendre actif sans sortir du CLI (ou Shell).

**ObjectMaster:** Pour transformer en exécutable un fichier en langage machine.

## UGA Utilities n°3

**Tetrapacker v2.1:** Un compacteur de fichiers très performant mais d'emploi relativement complexe. Documentation en anglais.

**A.B.O:** Utilitaire qui permet de copier un fichier sur un secteur disquette de votre choix. Peut s'avérer utile pour certains programme de lancement au boot. Documentation en anglais.

**ShFont v2.0:** Version update du programme de l'UGA Utilities n°1 pour visualiser rapidement une police de caractères. Documentation en anglais.

**HP11C:** Emulateur de calculatrice HP11C. Documentation en anglais.

**Scrambler:** Permet de rendre inintelligibles des fichiers texte.

**SetPrompt:** Pour mettre à jour la séquence de prompt de votre fenêtre CLI. Documentation en anglais.

**Hermit v1.0:** Utilitaire de dumping d'images écran vers des fichiers disquette. Une option de visualisation avec cycling de couleurs est possible. Documentation en anglais.

**MicroEMACS:** Un éditeur de texte très performant dans le style EMACS. Documentation



en anglais.

**Iconizer:** Vous permet de créer une librairie de vos pointeurs favoris et de les rendre actifs par simple double click sur leur icône. Documentation en anglais.

**SetAmiga:** Change les préférences système sur simple appel à un fichier préférences souhaité. Documentation en anglais.

**VRTest v3.2:** Un utilitaire de dépistage de virus, nombreuses options de recherche. Documentation en anglais.

**BootBack:** Afin de passer un boot en fichier et réciproquement.

**Xoper v1.0:** Programme de monitoring de votre système, de nombreuses options mais version ancienne. Documentation en anglais.

**DiskSalv v1.3:** Un programme de récupération de fichiers sur disquette endommagée. Documentation en anglais.

**HandyIcons:** Version ancienne de ce programme qui permet d'ajouter à la barre menu Workbench des options de lancement de vos programmes exécutables (tools uniquement). Documentation en anglais.

**ST-Player:** Pour jouer des morceaux musicaux au format SoundTracker.

**SceneryMaker:** Permet de générer aléatoirement de superbes paysages d'un réalisme étonnant. A voir!

#### UGA Utilities n°4

**ST-Tools:** Outils pour SoundTracker, comprennent un player pour jouer des modules et un ripper pour détecter en ram puis sauvegarder dans un fichier un module de SoundTracker. Documentation en anglais.

**GrandBoot v1.0:** Pour créer un exécutable lançable au boot à partir d'un programme source en assembleur.

**MegaBoot v1.3:** Un protecteur contre les virus qui possède quelques options intéressantes pour l'étude des boot block. Documentation en anglais.

**Browser v1.2:** Une amélioration au Workbench qui vous donne des possibilités n'existant à l'origine que sous CLI. A voir pour se donner une idée de ce que permettra l'AmigaDos 2.0. Documentation en anglais.

**DefDisk :** Permet de redéfinir un nouveau device système sous CLI. Documentation en anglais.

**MacConvert:** Conversion de polices de caractères Macintosh vers l'Amiga. Documentation en anglais.

**SonixTools:** Plusieurs programmes utilitaires dédiés aux tâches concernant des fichiers Sonix. Documentation en anglais.

**Convert:** Permet la conversion de code assembleur vers un format compatible pour la programmation d'EPROM. Documentation en anglais.

**PointerAnimator:** Le fameux programme qui permet la création et l'utilisation de pointeurs animés.

**FindFile:** Scanne une disquette pour trouver le fichier que vous recherchez.

Joe le maxi.

## CANADA.. CANADA..

Non, ce n'est pas une pub habilement déguisée pour une boisson gazeuse bien connue des reporters au magnétophone astucieux. Ce n'est autre que l'arrivée sur notre vieux continent des disquettes canadiennes CAM: Club Amiga Montréal.

Ces disquettes sont aussi distribuées sous le nom RPD (RuhrSoft Public Domain), mais les disquettes RPD sont retranscrites en Allemagne, pas toujours pour leur bien d'ailleurs, et surtout sans l'autorisation du CAM. De plus, certains programmes disparaissent au profit de softs allemands ou de docs traduites dans la

langue de Goethe (pas le nouvel avant-centre du Werder de Brême, mais bien celui du jeune Werther). Nous continuerons cependant à distribuer ces disquettes jusqu'à ce que nous ayons l'intégralité des CAM's originales (ce qui ne devrait plus tarder), après quoi la collection RPD disparaîtra du catalogue.

Voici en attendant quelques unes des nouveautés de nos amis du Québec. Bonjour!

#### CAM #369A/B

**SoundConvert1.1:** Pour convertir des sons digitalisés sur Mac en sons utilisables par votre Amiga. Source en C incluse.

**N2A:** Pour convertir des fichiers sons NeXT en fichiers IFF 8SVX. Source en C incluse.

**SeeHear:** Vous offre une analyse spectrale (fréquences) d'échantillons digitalisés.

**Midi\_Inv0.0a:** Remplace le handler du port d'entrée (MidiIn) de la librairie MIDI.

**PSound3.01:** Démo de la nouvelle version de PerfectSound. Fourni avec les options 'save' désactivées.

**LinkSound:** Pour inclure des sons dans vos programmes C et assembleur. Sources C incluses.

**SuperEcho:** Une véritable pédale 'écho' en soft que vous pouvez connecter à un digitaliseur ou un micro. Amusant, ambiance 'live' garantie.

**WaveMakerV1.1:** Une approche éducative très réussie de la compréhension des phénomènes ondulatoires.

**ConvSS2SMF:** Convertit un fichier SoundScape en un fichier MIDI standard.

#### CAM #370A/B

**Pitch:** Un très joli jeu de cartes, une bonne réalisation et de bons graphismes.

**Drip:** L'EXCELLENT jeu d'arcade de la Fish 347.

**SnakePit:** Encore un bon jeu d'arcade. Source en C incluse.

**ForthyThieves:** Jeu de cartes en solitaire. Il faut capturer toutes les cartes placées devant vous. Des règles simples pour un jeu prenant aux très bons graphismes.

#### CAM #371

**MagazineManager:** Une base de données pour classer vos magazines favoris et retrouver rapidement un article donné.

**BadgerV1.01:** Un petit programme à inclure dans vos startup-séquences qui vous rappellera vos rendez-vous et autres choses à faire au jour le jour.

**CassEti:** Pour imprimer des jaquettes pour vos cassettes audio. Source en GFA basic incluse. Doc en allemand (en anglais sur la Fish 346).

**IEV1.0:** Un éditeur d'icônes d'une résolution allant jusqu'à 640x200 pixels.

**DisSecretary:** Un programme pour définir un environnement de base de données pour vos disquettes, vos stocks,...

**CheckMateV2.0:** Un petit utilitaire pour gérer votre compte en banque. Performant. Source en basic incluse.

#### CAM #372

**NewzapV3.25:** Nouvelle version de cet éditeur de secteurs aux nombreuses options.

**KeysV1.05:** Un excellent moyen de pro-

grammer des macros et des hotkeys. Comprend un programme d'installation et une très bonne documentation.

**PopUpMenuV3.2:** Un super utilitaire qui vous fera oublier QMouse, Dmouse et HeliosMouse (d'après l'auteur). Source en C incluse.

#### CAM #373

**SimV4.2:** Un simulateur pour décrire le fonctionnement de tout système hardware. Excellent mais ardu

**X2X:** Voir Fish 345.

**FTOS V1.0:** Pour convertir les sorties assembleur de DAsm de Matt Dillon au format Motorola S. Source en C incluse.

**Route V1.0:** Pour créer, dessiner et imprimer vos circuits...imprimés. Sources en C incluses.

**SpkrSimDemo V2.0:** Version démo d'un programme de design et de test de haut-parleurs.

#### CAM #374A/B

**StitcheryV1.21:** Comme celui de la Fish 350.

**3DMasterDemo:** Une version démo (options 'save' désactivées) de ce modeleur-raytracer tout nouveau.

**Roses:** Voir Fish 345.

**PPShow:** Le visualisateur de fichiers images de Nico François.

**IFF2EXE:** Pour transformer une image en un exécutable.

**Turtle:** Programme vous permettant de contrôler le raster (le faisceau d'électrons qui balaie votre écran) afin de faire de jolis dessins. Sources en C et asm incluses.

**Author:** permet d'ajouter 1K de texte ascii à un fichier image IFF afin d'y écrire toute info utile.

**3DLibraryV1.5:** Librairie de fonctions pour le 3D, à inclure dans vos programmes C. Permet la gestion des rotations, le calcul des surfaces cachées, ... Sources en C incluses.

**StillStore:** Permet l'affichage d'images de tout format, selon un script prédéfini. De nombreuses options de cadrage, trois modes de slideshow, et la possibilité de n'afficher que sur un quart de l'écran.

#### CAM #375

**CITAS V1.0:** Convertit un fichier IL-BM en un source asm réutilisable dans vos propres programmes.

**ARexxExamples:** Huit exemples de programmes ARexx.

**DiskLabel:** Vous permet d'éditer facilement vos étiquettes pour les nombreuses disquettes nécessaires à la backup d'un disque dur. Source ARexx incluse.

**ARPToolsV1.0:** Une douzaine de commandes originales utilisant les performances de la librairie ARP. Sources C incluses.

**MRARPFile V1.1:** Une extension pour la librairie ARP. Source C incluse.

**LF:** Pour faire la liste de toutes les fonctions C utilisées dans un programme.

**DoRevision V1.0:** Ajoute automatiquement des commentaires de révision à vos programmes C. Source C incluse.

**HAM-E\_DevPackage:** Une façon originale de visualiser les images en mode HAM. Source en C incluse.

**M2Make V1.02:** Un programme de vérification pour vos sources en Modula-2.



Source en M2 bien sûr.

**Keyboard:** Vous permet de stocker les touches pressées pendant l'utilisation d'un programme. Source en M2 incluse.

#### CAM #376

**ABFD:** Transfère une police de caractères Amiga jusqu'à une imprimante laser compatible HP LaserJet.

**SuperPlot V1.01:** un super programme très performant pour tout tracé de courbes. De nombreuses options originales et puissantes.

**DGPlotV0.08:** Transforme votre imprimante en table traçante du style HP. A utiliser avec SuperPlot.

**EnveloPrinter V0.5:** Pour personnaliser vos enveloppes grâce à votre imprimante.

**HPFrac V1.0:** Un programme de fractales avec la possibilité d'impression de 3000x2400 points sur LaserJet ou DeskJet.

**SoftFont:** Convertit des fonts pour HP LaserJet au format LandScape.

**DWPrint V1.2:** Pour les possesseurs d'imprimantes ne fonctionnant qu'en feuille à feuille. Stoppe l'imprimante après chaque page afin que vous puissiez placer une nouvelle feuille. Source C incluse.

**EPS2EPSI V0.9:** Convertit le format EPS au format EPSI, pour utiliser par exemple des fichiers ProDraw ou ProPage sur Framemaker, son équivalent sous UNIX. Source C incluse.

#### CAM #377A/B

Les deux disquettes non compactées de RMKCompanion de la Fish 344.

#### CAM #378

**MemGuardIII:** Pour vérifier et éventuellement rediriger les vecteurs sensibles (aux virus!) de votre Amiga.

**GoWB:** Remplace 'LoadWb' et 'End-Cli' en 296 octets. Source C incluse.

**CVBR:** Déplace en mémoire la table des vecteurs. Tous les programmes ayant directement accès à cette table, sans passer par Exec, ne fonctionneront donc plus. De plus, si vous avez de la Fast ram, cette table y sera logée, permettant ainsi un traitement plus rapide des interruptions.

**DisEditor:** Un éditeur de textes de chez Dissidents Software.

**FMSDisk V2.0:** Pour copier facilement depuis votre disque dur sans créer de partitions. Source C incluse.

**DiskInfo V5.0:** Vous donne des renseignements sur l'état de vos disquettes et facilite l'usage du FFS (Fast File System) sur WB 1.3.

**MemEater v1.0:** Pour tester le comportement d'une tâche dans un environnement difficile: mémoire basse, fragmentée, configuration spéciale. Source en C incluse.

**Extract:** Pour extraire des fichiers lisibles à partir de fichiers binaires. Utile pour tricher dans les jeux d'aventures.

**IncrCtrl V1.0:** Une amélioration du programme de la Fish 311.

**WBD:** Pour fixer la profondeur en bit-planes de votre Workbench.

**FME:** Permet de faire tourner des programmes utilisant sans nécessité la Fast memory sur des Amiga ne possédant que 512k.

**ConsoleBuffer:** Définit un buffer pour vos fenêtres CLI vous permettant ainsi

d'imprimer régulièrement votre travail au CLI.

**MFind V1.2:** Un programme de recherche de fichiers utilisant des wildcards.

**SetMouse V1.14:** Envoie un message à Intuition permettant des interruptions sur les deux ports joystick/souris.

**MeMometer:** Vous montre à quelles fins vous utilisez votre mémoire.

#### CAM #379A/B

**P2C:** La version 1.13a de la Fish 341, mais en deux disquettes (non compactées). Pour convertir vos programmes Pascal en programmes C.

#### CAM #380

**PSFonts:** Des tas de polices de caractères.

**Post V1.1:** Un interpréteur PostScript. Supporte complètement le langage Adobe. Source en C incluse.

Ed l'Epicier.

## NEWSFLASH

La toute nouvelle Newsflash n°11 est disponible, avec son support disk.

Une foule de news du monde de l'Amiga, des interviews, des demos, des utilitaires inédits, des animations, c'est une nouvelle fois tout ce que vous pourrez trouver sur ces disquettes vraiment pas comme les autres. Je vous rappelle que les Newsflash 1 à 5 ne comportent qu'une seule disquette, alors qu'à partir de la n°6 un support disk est disponible (mais pas indispensable) au prix de 30FF lui aussi.

Ed l'Epicier

## BON DE COMMANDE

A retourner à :

En France:

HERMES Diffusion  
BP 384, 59220 Denain

En Belgique:

MIA Software  
BP 111 2818 Anvers 14

#### 20FF (125FB)

Fred Fish Disks 1-350  
Anicus 1-26  
TBAG 1-39  
Faug 1-75  
PaNorAna 1-98  
RPD 1-215  
CAM 369-388

#### 30FF (190FB)

HERMES Prestige 1-5, HERMES France 1-17,  
Bordello Beauties (à réserver aux adultes) 1-42 (20-27 Art Disks)  
UGA Utilities, Sonix, Slideshow, Music, Demos, Games, Anims, Screenshots, Specials

#### 35FF (220FB)

M.i.A Disks 1 à 4. Musical Enlightenment (français) 180FF (France seulement)

HDNC (Numéro de Client):

Nom:

Prénom:

Adresse:

CP: Ville:

Les RPD 17, 84, 86, 101, 106, 107, 123, 126, 129, 143, 146  
151, 155, 163 et FAUG 61 comportent 2 Disks (40 FF)  
Les CAM 369, 370, 374, 377, 379, 385  
et 386 comportent 2 disquettes (40FF)

Collection	Disquettes	Total

Frais de port 10 FRF

Envoi en recommandé (facultatif): +10 FRF, SUISSE: +20 FRF

Règlements par chèques bancaires ou postaux  
libellés à l'ordre d'HERMES Diffusion  
(ou MIA Software pour la Belgique).

**TOTAL**

Bon de commande valable jusqu'au prochain numéro d'A-NEWS

9-98





**DP  
ON DEEP**

C'est fait. J'ai sacrifié un an de mon court passage dans cette partie de l'univers au service de la nation. En clair, j'ai engraisé maître Kanter d'un an de consignes. De retour dans un monde civilisé, on relance la machine à grande vapeur.

## A-LINK

Dédiée à la diffusion de produits informatiques que vous aurez du mal à trouver dans d'autres crémeries, l'association A-LINK débute ses activités début septembre en vous proposant une nouvelle version de l'émulateur Minitel sur Amiga : **AMIGATEL**. Le package comprend AMIGATEL tel qu'il était vendu à sa sortie, la dernière version du logiciel de téléchargement sur DEEP, une documentation ainsi que le câble de connexion Amiga-Minitel pour 230F TTC (le programme et le câble peuvent également être commandés séparément). Les disquettes tout comme les câbles sont évidemment d'excellente qualité afin de satisfaire à la devise d'A-LINK "satisfait ou satisfait; ou bien remboursé si vous le demandez gentiment".

AMIGATEL 2	130F
Câble de connexion	110F
AMIGATEL 2 + Câble	230F

Règlements par chèques libellés à l'ordre d'A-LINK.

**A-LINK, 7 Rue du Colisée  
33000 BORDEAUX**

(L'association A-LINK est indépendante du journal ANEWS. Toutes vos commandes et courriers devront être adressés à l'adresse ci-dessus. Vos missives, insultes ou articles n'ayant pas de rapport avec A-LINK sont toujours à envoyer au journal. Evitons les mélanges, c'est ça qui rend malade).

## AMIGATEL

Dans le numéro 2 d'ANEWS, en mai 88, un article sur AMIGATEL titrait "AMIGATEL comme son nom l'indique est un émulateur minitel. Mais quel émulateur !!!".

A l'époque, ce logiciel était vendu cher (dans les 1000F avec le câble). Aujourd'hui, la commercialisation a été interrompue mais, par le biais d'A-LINK, les auteurs d'AMIGATEL vous proposent d'acquérir leur logiciel en version améliorée et adaptée au serveur DEEP pour vous faciliter les opérations de téléchargement.

Survolons les fonctions, intérêts et avantages d'AMIGATEL.

Comme je vous l'ai dit, AMIGATEL est un émulateur Minitel sur Amiga. C'est à dire qu'avec un simple câble reliant les deux machines, votre Amiga va se transformer en Minitel intelligent. En premier lieu vous aurez un minitel couleur. Vous composez le 11 sur votre téléphone, vous cliquez à la souris sur la touche Connexion/Fin d'AMIGATEL et hop, un annuaire électronique en couleur sur votre écran Amiga. A vous les messageries roses enfin roses!!! Toutes les touches du minitel sont accessibles de deux façon : soit au clavier (touches de fonctions (F1 Connexion/Fin à F10 Envoi), Retour et Suite sur les flèches haut et bas, Correction sur backspace, Envoi sur Return...), soit directement accessible à la souris en bas de l'écran. L'ergonomie devient maximale avec la possibilité de faire vos choix en cliquant sur la page minitel du serveur. Vous cliquez sur JEUX, METéo ou CONTACT et vous accédez directement à la rubrique. Gain de temps, donc d'argent.

Voyons maintenant les menus que nous propose AMIGATEL. Tout d'abord les opérations sur les fichiers. Le programme vous permet de sauvegarder une page minitel afin de la consulter ultérieurement. Vous cherchez un correspondant sur l'annuaire électronique, lorsque votre recherche aboutit, vous sauvez ses coordonnées. De même vous consultez votre messagerie rose préférée, rubrique BOURSE, et plutôt que de noter les côtes de toutes vos actions, un simple geste suffit pour sauvegarder la page des cotations et reprendre vos recherches. Vous avez la possibilité de sauvegarder la page minitel en format ASCII, vous ne garderez alors plus que les textes de la page (noms, adresses, valeurs...). Le menu configuration vous permet un paramétrage total du système. Vous pourrez repasser en Noir et Blanc, gérer AMIGATEL avec un modem en reconfigurant

vitesse de transmission, parité... Un menu caractère vous permettra de créer vos pages textes ou graphiques (choix des couleurs, de la taille des caractères, clignotement...) et de les envoyer sur votre serveur préféré. Une Alarme est programmable afin de vous prévenir par bip, flash ou plus radical, déconnexion, que votre porte monnaie ne peut plus poursuivre la conversation. Enfin, un mode Apprentissage vous permet d'enregistrer une séquence de commandes répétitives que vous pourrez réexécuter lors de votre prochaine connexion. Pour DEEP par exemple, vous démarrez l'apprentissage une fois que vous êtes sous le 36-15, là vous entrez le code du serveur "DEEP", vous entrez votre pseudo, votre mot de passe, vous tapez "BAL L" pour aller directement lire votre courrier dans votre boîte aux lettres. La séquence étant achevée vous demandez de terminer l'apprentissage, et vous lui donnez un nom, "ACCESDEEP" par exemple. Ensuite vous reprenez l'utilisation normale du serveur DEEP. Mais la prochaine fois où vous voudrez vous brancher sur DEEP, vous passez en 36-15 et vous demandez simplement à AMIGATEL d'exécuter la séquence de commande "ACCESDEEP" et sans rien faire vous vous retrouverez dans votre BAL prêt à lire les nouveaux messages. Pratique non!

J'espère que ce tour rapide de l'émulateur vous a convaincu de l'efficacité et de la puissance d'AMIGATEL. Vous découvrirez les autres fonctions par vous même.

## LES NOUVEAUTES

Outre l'amélioration de certaines routines internes du programme, l'ajout majeur de la nouvelle version d'AMIGATEL est l'intégration du module de Téléchargement des DP sur DEEP. Lorsque vous voudrez télécharger un programme sur DEEP, vous appelez l'option TELéchargement, le choix Amiga (n°1), vous choisissez votre thème (Utilitaires, Jeux, Graphisme...) par son numéro, puis le DP désiré également par son numéro. Une fois ces choix effectués, AMIGATEL s'occupera seul comme un grand et sans commande de votre part, de rapatrier chez vous le DP concerné. Le téléchargement se faisant évidemment par l'intermédiaire de la nouvelle version du téléchargement, en format compacté, donc plus rapide. Vous récupérerez à l'arrivée un DP décompacté pour plus de facilités d'utilisation. Vous ne POURREZ plus avoir de problèmes de téléchargement.

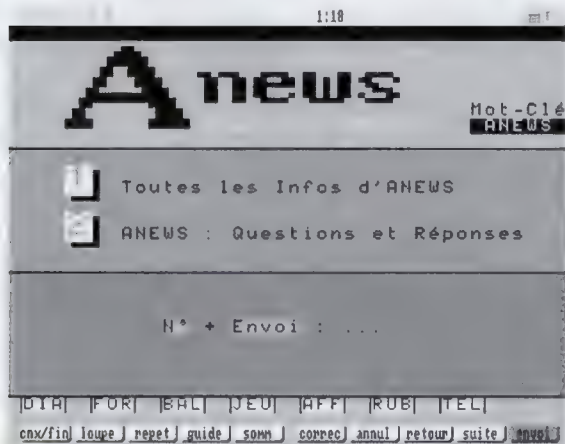
**Chorizo Kid**

Vous souhaitez une bonne connexion et vous retrouvez très bientôt pour la suite des aventures de DEEP (des DP tous frais vous y attendrons début septembre).

## Le mot des auteurs d'AMIGATEL :

Le nombre d'Amiga a énormément augmenté depuis la première sortie d'AMIGATEL. Nous espérons que cette deuxième chance en sera également une, pour tous ces nouveaux venus, de découvrir l'émulateur qui malgré son grand âge n'en reste pas moins la référence. Bonne utilisation.

**Dominique, Yves et Patrick**



Un belle page du serveur DEEP; la sublime définition de l'écran ne laisse aucun doute, il s'agit bien de l'affichage alphasaisique du minitel. Remarquez les couleurs d'AMIGATEL ainsi que les touches de fonction situées sous l'écran





**Salut les Mecs ! (PhilED: ça, c'est de l'entrée en matière)**

J'ai deux ou trois petites choses qui me turlupinent. Voici mes questions: je possède un A590 (RAM peuplées) et je voudrais savoir si je peux virer le disque de 20 Meg et le remplacer avec un de plus grande capacité. Puis-je utiliser un disque SCSI ? Autre chose : quels sont les virus qui s'attaquent aux disques durs ? dernière question, VirusX 4.0 ne fonctionne pas avec le A590 connecté; ou est le problème ?

**Laurent f&è\$dg\$b Nice.**

**PhilED:** Bon, pour ce qui est de VirusX, il s'agit très certainement d'une incompatibilité d'humeur entre le A590 et ce chasseur, en effet il fonctionne parfaitement avec toutes sortes de disques durs (GVP, TRUMP-CARD ...) à moins que le problème vienne d'un autre programme lancé avant, à vérifier. Momentanément, il n'y a que les Virus dit coquille du type IRQ qui s'attaquent aux disques durs. Heureusement, ils ne sont pas trop méchants. Pour ce qui est du remplacement du disque, pas de problème. Il suffit de le remplacer par un autre disque du même type (standard XT) ou un SCSI en effectuant la modification sur les switch comme indiqué dans la doc du A590. Il ne reste plus qu'à reformater le tout. (bon courage car les utilitaires fournis ne sont pas un modèle de convivialité).

**Cher A-News,**

Je voudrais répondre à la personne qui a des problèmes avec KillChips. J'ai eu le même problème tant que je gardais trop de fenêtres ouvertes avant de le lancer. Depuis quelques temps il est intégré à ma startup-séquence grâce à un requester DP (CustReq) trouvé dans les disquettes de Compute Amiga Resource. Il remplace la commande Ask en plus joli, et en couleur s'il vous plaît. Donc je mets killChips des le lancement si je pense en avoir besoin. Je peux aussi le lancer par une icône avec IconX et cela marche bien en ayant toutefois pas trop de fenêtres sur l'écran, il n'aime décidément pas beaucoup ça.

**PhilED:** Voilà qui est logique car si on veut désallouer la mémoire Chip il paraît logique de le faire avant qu'un programme commence à l'utiliser. Le WorkBench en utilise pour les fenêtres ce qui explique les plantages surprise. Pour ceux qui n'ont pas le requester et ne savent pas ou ne veulent pas se servir de ask, il est possible d'interrompre le déroulement de la Startup-Sequence par CTRL-D, taper KillChips puis execute Startup-Sequence.

**Bonjour,**

Votre montage Amiga à 8 Mhz m'a donné un peu à réfléchir. Bien que je ne pense pas que cela soit possible, est il possible d'installer un 68000 à 16 MHz.

**RoméoRapido:** suivant le même principe que le montage à 8 MHz cela est impossible car les circuits (Agnus, Denise ...) ne supportent pas de telles cadences. Par contre, il est possible de faire fonctionner un 68000 à 16 MHz, c'est ce que fait la carte CMI, mais il faut un peu d'électronique pour contrôler le tout (en particulier les accès aux drives). Gustave Transat nous a ramené de son dernier voyage les schémas d'un montage qui permet de faire fonctionner un 68000 à 16 MHz. Mais hélas il semble qu'il ne fonctionne pas à cause d'un problème de synchronisation entre Agnus et le 68000, dommage. Si nous trouvons la solution à ce léger problème, vous serez bien sur les premiers à être au courant.

**Cher A-News,**

Ca fait déjà pas mal de temps que je lis régulièrement vos numéros, et maintenant j'ai enfin décidé de participer au dialogue...

Pour commencer, quelques remarques au sujet de votre banc d'essai de l'éditeur de textes AZ (A-NEWS No 24). Je trouve d'une manière générale que vous l'avez un peu surestimé. Sans être un mauvais éditeur (loin de là!!! Je connais un type qui ne jure que par ED, celui qui est dans le directory C:) il possède toutefois de nombreuses lacunes:

- Pas de passe mot (ie: combinaison de touches faisant passer le curseur au mot suivant ou précédent selon le cas). On est tout le temps obligé d'utiliser la souris. OK, on a une souris, autant en profiter, mais ça oblige à déplacer les mains du clavier.

- Lorsqu'on travaille avec certaines combinaisons de couleurs, le curseur devient presque invisible. (J'utilise les couleurs suivantes: 0 = NOIR, 1 = BLANC, 2 = BLEU\_FONCE, 3 = ORANGE. Mon curseur est donc bleu foncé sur une page noire!!!)

- La fenêtre de travail refuse de s'agrandir pour occuper TOUTE la surface de l'écran, c'est à dire la barre de menus comprise. D'où perte d'une ligne de texte (Deux avec l'ascenseur en bas de l'écran).

Ces lacunes sont certes de petites nuisances mais attendez la suite:

- La commande EXECUTE, qui m'avait poussé à commander aussitôt AZ, fait planter mon AMIGA à chaque fois que j'essaie d'exécuter la commande LC (compilateur lattice\_C).

Et ça se prétend être l'éditeur Des Programmeurs!!!!...

OK, à la limite on peut dire que LC n'est

pas une véritable commande... Mais la plus grande déception reste à suivre:

- PAS de références!!! ie: afficher le doc correspondant au mot qui se trouve sous le curseur. Je trouve que la présence d'une telle commande est plus que nécessaire à tout programmeur! Faute de quoi (à moins d'avoir une mémoire phénoménale, je parle de la mémoire du programmeur, pas de celle de La Miga!) celui-ci est tout le temps obligé de replonger dans les bouquins et les listings des fichiers include...

Conclusion au sujet de AZ:

Dommage qu'il manque tant de petites choses, car le reste est très joliment programmé. Je suis donc retourné à mon fidèle DME de Matt Dillon (je me demande si DME ne veut pas dire: Dillon Matt Editor...) qui lui possède les références, et de plus inclut un véritable langage de commandes (autre lacune de AZ). D'ailleurs, DME est plus petit que AZ, ce qui est pratique quand on n'a pas trop de RAM. J'attends tout de même les prochaines versions de AZ.

Passons à autre chose!

Je suis curieux de savoir, d'une part, comment on fait pour "mettre" un programme dans le domaine public, et d'autre part, comment on fait pour "copyrighter" une oeuvre informatique. Est-ce qu'il suffit de placer "Copyright 19xx Mon\_Nom" un peu partout dans les fichiers, où doit-on passer par des formalités administratives comme pour l'établissement d'un brevet?

Ces questions me troublent car je suis en train de pondre une super application: (encore) Un Système De Création D'Aventures pour AMIGA. Mais alors que ceux qui existent déjà (ou de moins ceux que j'ai eu l'occasion d'essayer) se ressemblent tous et n'offrent que peu de possibilités, le mien risque d'être assez novateur sur certains points. Je n'en dévoilerai rien ici de peur qu'on me pique mes idées (Pour une fois que j'en ai quelques unes)!!!!...

Mes salutations à toute l'équipe!

**Jean-Philippe (alias OBI) LOMAS**

*Ed: Tous les associations et clubs diffusant les programmes de domaine public sont contents de recevoir de nouvelles contributions. Et si vous avez écrit quelque chose de génial ça peut aller très vite! Il n'y a aucune formalité, une simple lettre suffit.*

*En général, il suffit d'écrire Copyright avec l'année et votre nom, mais si vous avez peur qu'un autre prétende que son programme (identique) est antérieur au vôtre, vous pouvez toujours déposer l'original chez votre notaire avant de le diffuser.*

**Cher A-News,**

Dans la série "On n'est jamais mieux servi que par soi-même", je vous envoie mes impressions au sujet du disque dur SUPRA-DRIVE pour A500 (version 30 Mo).





Un bref rappel: Il s'agit d'un disque dur connecté à une interface SCSI (35 ms), auto-boot en 1.3 et pouvant supporter une extension de 2 Mo.

Après un déballage rapide et prudent, vous vous retrouvez avec: 1 interface, 1 disque dur, 1 manuel, 2 disquettes et 2 câbles. La mise en place est très simple: il suffit de connecter l'interface au bus du 500, sachant qu'elle offre d'ailleurs une extension de ce bus. On relie ensuite le disque à l'interface, on branche l'alimentation et le tour est joué. Vous l'aurez certainement compris, le disque est séparé de l'interface, mais le câble les reliant est suffisamment long pour pouvoir s'organiser correctement.

Ma première constatation a été le fait qu'il faille attendre environ 20 secondes avant que le système commence à autobooter. La première fois, on a l'impression que tout est bloqué, mais au moment où la petite lumière rouge du disque se met à clignoter et la tête à courir sur les pistes au rythme du ventilateur ronronnant (type A2000), un seul mot: JOIE.

Le disque vous est livré formaté en FFS, et partagé en deux partitions de 15 Mo. L'une est vide, mais sur l'autre se trouvent le système 1.3, ainsi que le contenu des deux disquettes d'accompagnement. Parmi les multiples fichiers et programmes fournis, le premier dont je me suis servi était un fichier exécutable prenant totalement en charge la mise à jour du 1.3 pour sa dernière "update" (la 1.3.2 qui n'était pas standard à l'époque). Vraiment sympa. Outre les excellents programmes dédiés à l'usage du disque (Editeur de pistes, programme de formatage, de package...), on trouve aussi Climate, le gestionnaire de disque. Il est quelque peu dépassé mais l'intention était bonne.

Au niveau de la documentation, on retrouve l'obstacle linguistique habituel puisqu'elle est en anglais. Elle est cependant claire et bien illustrée. Et de toute façon, un niveau d'anglais moyen suffit à saisir l'essentiel (ne pas débrancher l'interface quand l'ordinateur est allumé, etc..)

Quant au revendeur (InterComputer Paris), impeccable: Renseignements avant l'achat, commande traitée rapidement, tests avant envoi, assistance téléphonique, et en plus très sympathiques. J'insiste sur le revendeur car, en temps qu'abonné à FRAUG, je participe à l'action contre les vendeurs qui confondent informatique et électroménager.

En conclusion, je suis hyper-satisfait de ce disque dur qui supporte la comparaison avec tous ces concurrents, comme le prouvent les résultats de DiskSpeed (je ne dispose pas de DiskPerf) obtenus dans les conditions que vous adorez: 10 Mo de données et formatage récent.

Disk Speed Test 1.0 Copyright c 1989 by MKSoft Development

Drive: dh0:  
File Create: 8 files/s  
File Delete: 18 files/s  
Directory Scan: 93 files/s  
Seek & Read: 212

Raw Read Speed: 512 byte: 60750 bytes/s  
Raw Read Speed: 4096 byte: 127120 bytes/s  
Raw Read Speed: 32768 byte: 228631 bytes/s

Raw Write Speed: 512 byte: 28111 bytes/s  
Raw Write Speed: 4096 byte: 123578 bytes/s  
Raw Write Speed: 32768 byte: 209840 bytes/s

Jean-Luc Manchon, 73540 La Bathie

## *Cher A-News,*

L'article du mois de mai 1990 (numéro 24 p30), concernant le transfert de données C64 vers Amiga, peut avoir une certaine modification; en effet on peut aussi transmettre des données binaires (cf petit carré en bas à droite de l'article) vers l'Amiga. Notamment si on veut s'en servir sous émulateur C64, ou autre... Pour mieux expliquer, je donne un exemple:

Tout se fait à partir du C64 (L'Amiga étant prêt à recevoir):

- LOAD "Prg",8 CR

Une fois lu il faut chercher les adresses  
Départ et Arrivée:  
exemple: début = 2040 = \$ 07 F8 = en décimal 7 ET 248

fin = 47000 = B7 98 = en décimal 183 ET 152

- OPEN

2,2,2,CHR\$(8+32)+CHR\$(32+64) CR

- CMD 2 CR

- SAVE "NOM",2 CR

Faire tout de suite run/stop

- POKE 780, 253 CR

- POKE 253,248 CR: début octet faible

- POKE 254, 7 CR: début octet fort

- POKE 781, 152 CR: fin octet faible

- POKE 782, 183 CR: fin octet fort

- SYS 62941 CR

- CLOSE 2 CR

CR = IL FAUT VALIDER

ET.... HOP!

Yan Schmitz, 75011 Paris

## *Messieurs,*

Avant de déverser mes propos que l'on pourrait qualifier à tort d'anti-Amiga, je vous signale que je dispose d'un AMIGA 500 étendu 1 Mo, et que je développe principalement en C.

Autre Remarque: A propos de programmation C, il y a quelques temps je vous avais soumis un petit problème concernant la gestion multi fenêtres avec gadgets, auquel vous m'aviez très gentiment répondu.

Je vous signale que j'ai trouvé une petite combine, certes pas très élégante, mais je dois le dire assez pratique, qui évite tout plantage intempestif. Cette combine je la tiens donc à la disposition de toute personne qui aurait déjà rencontré ce type de problème.

## *Questions:*

En lisant la presse spécialisée Amiga, je peux constater que les sujets traitant de Vidéo, Son, Images, Son-Vidéo, Vidéo-Son, Son-Son, Vidéo-Vidéo, Images-Vidéo, Vidéo-Images, Images-Images, et je crois ne pas en avoir oublié, sont très nettement en majorité.

Certes il est évident que le modèle Amiga dispose de quelques capacités à produire de jolis sons, et de restituer de belles images, mais au point de ne faire que cela, je commence à me poser quelques questions.

1) Cette publicité que je qualifierai presque de propagande pourrait-elle nuire à cette machine, en ne la cantonnant que dans les domaines précédemment cités??

2) COMMODORE avec son nouveau modèle Amiga 3000, se décide enfin de se tourner vers les professionnels, mais justement les développeurs ont-ils réagi, et à part les SCULPT 4 ou 5D (on ne sait plus), les DIGI-MACHINE et les TRUC-ANIMATE-VIDEO-PRO-SOUND, quels sont les nouveaux produits??

3) J'ai également une autre inquiétude à formuler: les langages. Bien évidemment il existe d'excellents C (Lattice et Aztec), d'un bon Basic (GFA) et... c'est tout. Les PASCAL, FORTRAN, PROLOGUE, LISP et autre MODULA sont-ils classés "confidentiel défense"? Je veux bien admettre que pour les 3 derniers leur utilisation est plus spécifique, mais ne pas disposer d'un bon FORTRAN ou d'un bon PASCAL, c'est absolument scandaleux!!

"Ouais mais le FORTRAN, c'est un langage qu'il est vieux, et que y a que les chiasse de "LM" et "A....E" qui savent s'en servir". Néanmoins toujours est-il qu'avec ce dernier c'est véritablement le pied de l'utiliser dans les applications de calculs scientifiques et apparentés.

4) Cela sera tout pour ce mois-ci, en espérant lancer le débat sur la crédibilité et la survie de notre machine.

Jean-Francois Chapelle, 59 Valanciennes

*Ed: Je vous donne scandaleusement quelques tuyaux: AC/Fortran (295\$ chez Absoft Corp), UCSD Pascal et Fortran-77 (100\$ chez Pecan Software Systems Ltd), M2Amiga (249\$ chez Interface Technologies Corp), M2Sprint (385\$ chez Preferred Technologies Inc), Cambridge Lisp (199\$) et ISO Pascal (99\$) chez Metacomco) et UNH Prolog (chez Univ of NH). Il existe aussi un Prolog domaine public...et puis des Logo, Forth, APL et Comal aussi...*





## MATERIEL

Vends AMIGA 500 (08.90) ss garantie cause double emploi + A501 (08.90) + moniteur couleur (et vert) de marque Philips. Prix à débattre 4500F (valeur 6000). Tel dom: 60-48-15-14 (après 19h00) ou 42-76-47-29 (heures bureau).

Vends CARTE PC-XT + 5.25" + docs + disks. TBE. Prix 2500 Frs. Tel: 90-95-56-42 (H.R.) Demander Jean-Christophe.

Vends pour AMIGA 1000 extension PC XT (SIDECAR 1060 avec 512 Ko) prix 1000 Frs. Tel: 60-48-53-20 après 19h, demander Michel.

Vends MINIGEN (genlock Pal) 1000 Frs. Vends 1 table effets vidéo "SANSVI VX99" sous garantie. Prix 2000 Frs valeur 4500 Frs. Tel: 94-61-02-12 (répondeur) ou le soir 94-61-00-61.

Vends cause double emploi KIT complet EMULATEUR AT "A2286" sous garantie 4500 Frs + DISQUE DUR 40 Mo Western Digital sous garantie (peut être partitionné AMIGA/PC) 3500 Frs. Tel: 91-50-23-50.

Vends AMIGA 500 + Moniteur 1081 + extension memoire + joysticks + logiciels. 5500 Frs. Tel: (16)-93-78-63-78 après 19h.

Vends pour AMIGA Perfect Sound 2.3 400 Frs, originaux SPACE RACER 100 Frs, ROCKET RANGER 150 Frs. Vends AMIGA 500 + Péritel + Disks 3000 Frs. Tel: (16)-27-48-66-67

Vends pour AMIGA Cordon de raccordement MINITEL Faits maison 75 Frs - Port en sus - Tel (16) 27-48-66-67.

Vends STAR LC 10 N/B 1250 Frs; Vidi Amiga 1500 Frs; Camera video couleur + magnétoscope 4500 Frs; Filtre électronique Digi-Gold-Pro (Pal, secam, Y.C, RVB) 2200 Frs; TV LCD N/B (Citizen) 450 Frs. Demander David au 48-94-57-67.

Vends DISQUE DUR AMIGA A590 (20 mega) avec 1 mega de memoire ram. Jamais servi, encore sous garantie pendant 6 mois. Prix 4800 Frs à débattre. Tel: 50-59-22-78. Bossan David.

Infographiste vend AMIGA 2000B 3Mo de RAM, disque dur SCSI 20 MB, moniteur couleur 1084S + tous les logiciels de graphisme 2D, 3D, tirage et musique. Le tout 15,000 Frs. Tel: 43-58-23-61 (PARIS) ou repondeur.

Vends AMIGA 2000B + 1084S + carte XT + disques dur 20 Mo + Disquettes + Bible de L'Amiga. Le tout 14,000 Frs à déb. Tel: 80-21-48-74. Valcava Stephan, 21190 TAILLY.

Vends LECTEUR 5.25" Golem externe pour Amiga. Prix 1000 Frs. S'adresser à Mr Patrick PASSINI, 13 Chemin Fried, 67100 STRASBOURG. Tel: 88-41-00-75.

\* Club de D.P. cherche écran monochrome tout modèle pour servir d'écran de copie. Prix jusqu'à 250F, suivant état. LOAD N'ENJOY, BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

## CONTACTS ET LOGICIELS

Infographiste free-lance conçoit et réalise sur AMIGA 2000: génériques, logos, graphiques, animations 2D et 3D. Sorties sur

le format vidéo de votre choix. Assure également des stages de formation sur DeluxePaint III et Sculpt 4D. Possibilité d'enregistrer vos oeuvres en vidéo grâce à un genlock de qualité broadcast. Contact: Emmanuel Roux (1)-48-08-01-80.

GRAPHISTES de tout poils, nous imprimons toutes vos réalisations (fichiers 16, 32, 64, 256 ou 4096 couleurs, images DIGIVIEW et ray tracing 24 Bits) sur imprimante couleur CANON FP 510 en 256 parmi 16 millions, et tout ça pour pas cher du tout. Pour plus de renseignements, écrivez à Francois RIMASSON, 14 rue MICHELET 35700, Tel: 99-36-23-47.

The Soundmates distribuent échantillons et sons pour Roland W30 et S50, Ensoni EPS, Yamaha V50 et bien sur... Amiga! Catalogue contre 2 timbres à 2.30FF chez F. Ducoulombier, 57 r de Valenciennes, 59230 St Amand les Eaux.

## EMPLOI

RECHERCHE ANALYSTE PROGRAMMEUR Pour la conception de logiciels de réseaux de bornes interactives multimédia téléchargées via TELETEL et RNIS. Adresser lettre + C.V. à: ARCHOS - Madame MARLIER, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 VERRIERES-LE-BUISSON.

AMIE INFORMATIQUE recherche TECHNICIENS DE MAINTENANCE Matériels ATARI et/ou AMIGA. Téléphoner au 16-(1)-43-57-48-20.

TRES URGENT : Jeune technicien en maintenance automatisée (diplôme du 3/8/90) cherche poste avec beaucoup de programmation d'automates (PB, TSX, autres) ou poste de pupitre (frappe rapide, bonnes notions de P.A.O.) avant fin septembre. Téléphoner (le matin) au 24-37-52-91.

**A-News en BELGIQUE**  
M.I.A. Software assure la diffusion d'A-News en Belgique  
MIA Software, BP 111  
2018 ANVERS 14, Belgique

**A-News en SUISSE**  
Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à A-News pour 12 numéros pour la somme de 76FS.  
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à:  
A-News, CCP No 12-25868-1  
1203 Genève.

## Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Léopante 06000 Nice  
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille  
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse  
33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence  
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens  
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 Billy Montigny  
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne  
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg  
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon  
75 BNC 165 r Jeanne d'Arc 75013 Paris  
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris  
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry  
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

**Belgique**  
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu  
MIA Software (voir ci-dessus)

**Suisse**  
12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2  
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève  
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4  
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève  
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon  
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchâtel

**OFFRE SPECIALE**  
Les 12 anciens numéros d'A-News de votre choix  
**175F**  
port (surface) compris.  
Economisez 70F

## A-News - Premier journal français dédié à l'Amiga®

Abonnement d'un an (12 numéros).....240F

Pour l'étranger (tous pays).....295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port, étranger compris. (port 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

**Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du numéro.....**

(délai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro.)

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : A-News Diffusion, 24500 Eymet

Les abonnés sont priés de noter que le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi, et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

## CLUBS (rubrique gratuite)

**FRANCE**  
18 CLUB INFORMATIQUE BP413, 18007 Bouges Tél 48-24-66-24  
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar  
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11  
38 CLUB APOGEE - BP 6 38620 Montferret. Tél. 76 32 38 41  
Stéphane Parenton.  
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78  
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91  
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07  
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03  
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUE MINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguermes. Tél 87-95-25-03.  
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sully 59390 Toulfiers  
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-21-67-14.  
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET. 59-52-34-03.  
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68  
73 AMIGAMANIA service PDS 13 av J Jaurès 73000 Chambéry  
77 MICROTCL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83  
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

**BELGIQUE**  
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai  
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33-79-46 ou 064-36-77-09

**SUISSE**  
1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne  
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22  
1870 Amiga Multitask Force, Thierry Coutaz, Ch d'Arche 6913, 1870 Montney (VS), tél 025-71-37-30



## LES PACKS CADEAUX AMIE

**PACK N° 1 :** 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)  
ou 2 LOGICIELS PÉDAGOGIQUES  
MATH + FRANÇAIS (de votre niveau)  
+ 1 SUPER MANETTE

**PACK N° 2 :** PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS,  
10 DISQUES VIERGES,  
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

## LES PACKS CADEAUX AMIE

**PACK N° 3 :**  
Logiciel AEGIS ARTPAK,  
Logiciel AEGIS ANIMATOR,  
Logiciel AEGIS DRAW,  
Logiciel ARAZOK'S TOMB  
+ 100 logiciels du Domaine Public.

# AMIE

## LE PRO.

### AMIGA 500

#### AMIGA 500

+ PACK CADEAU N° 1 ou  
50 DISQUETTES 3" 1/2

**3 490 F**  
ou 3.400 F\*

#### AMIGA 500

+ MONIT. COUL. 1084 S  
+ PACK CADEAU N° 2 ou  
100 DISQUETTES 3" 1/2

**5 790 F**  
ou 5.700 F\*

#### AMIGA 500

+ EXTENSION 512 K

**3 790 F**  
ou 3.600 F\*

#### AMIGA 500

+ MONIT. COUL. 1084  
+ EXTENSION 512 K

**5 990 F**  
ou 5.700 F\*

### PÉRIPHÉRIQUES

**-10 %**

#### PÉRIPHÉRIQUES A500

##### LECTEURS

3" 1/2 Ext. **PROMO 790 F**  
5" 1/4 Ext. **PROMO 1 290 F**

##### EXTENSION MÉMOIRE

512 Ko **PROMO 600 F**  
512 Ko  
+ Horloge **PROMO 790 F**

##### DISQUES DURS

A 590 20 Mo 3.990 F  
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

##### MONITEURS

1084 2.590 F  
PHILIPS 8832 2.290 F  
MULTISYNCHRO 4.990 F

##### SON

INTERFACE MIDI BUS + 500 F  
INTERFACE MIDI GOLD 570 F  
PERFECTSOUND 3.0 790 F

##### VIDÉO

DIGIVIEW GOLD 1.690 F  
GENLOCK GST  
GOLD VP 6.790 F  
GENLOCK GST  
GOLD SP 5.500 F  
HOME VIDÉO KIT 4.490 F  
MINI GEN 1.390 F

##### SCANNERS

PRINT TECHNIQ A4 4.990 F  
SCANNER COUL. 5.490 F

##### TABLETTES GRAPHIQUES

CRP A4 **PROMO 3.590 F**  
CRP A3 7.990 F

##### SOURIS

CONTRIVER 290 F  
NAKSHA 350 F  
SOURIS OPTIQUE 590 F  
TRACK BALL 390 F

##### DIVERS

MOUSE MASTER 270 F  
MINI AMP 3 390 F  
MINI AMP 4 530 F  
NORDIC POWER 875 F  
POWER PC  
BOARD 500 3.690 F

### LOGICIELS

#### EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

SHERMAN M4 230 F  
LARRY III 370 F  
DAN DARE III 210 F  
DRAGONS BREATH 290 F

STAR BLADE  
F 29

MINDWINTER 260 F

FRED 240 F

KICKOFFZ 160 F

INFESTATION 240 F

ITALY 90 220 F

OPÉRATION STEALTH 280 F

SHADOW WARRIORS 230 F

FLIMBOSQUEST 230 F

IMPERIUM 260 F

PIRATES 220 F

CONQUEST OF CAMELOT 370 F

HARLEY DAVIDSON 280 F

LOSTPATROL 230 F

PROTITLER 1.490 F

**POUR LA RENTRÉE  
AMIE  
VOUS OFFRE  
L'AIDE AU SUCCÈS  
SCOLAIRE**

\* UNIQUEMENT POUR  
REGLEMENT COMPTANT  
(chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES  
DANS LA LIMITE  
DES STOCKS DISPONIBLES

### AMIGA 2000

#### AMIGA 2000

+ PACK CADEAU N° 3

**7 490 F**  
ou 6.990 F\*

#### AMIGA 2000

+ MONIT. COUL. 1084  
+ PACK CADEAU N° 3

**9 990 F**  
ou 9.290 F\*

#### AMIGA 2000

+ MONIT. COUL.  
+ ÉMULATEUR XT  
+ PACK CADEAU N° 3

**11 990 F**  
ou 11.290 F\*

#### AMIGA 2000

+ MONIT. COUL.  
+ ÉMULATEUR AT  
+ PACK CADEAU N° 3

**15 990 F**  
ou 14.990 F\*

### PÉRIPHÉRIQUES

EXTENSION 2 Mo 3.790 F  
DISQUE DUR 45 Mo 5.590 F  
LECTEUR INT. 3" 1/2 1.100 F  
CARTE XT 2.000 F  
CARTE AT 5.490 F

**-10 %**

### IMPRIMANTES

#### CITIZEN

120 D 1.590 F  
SWIFT 24 3.990 F

#### STAR

LC 10 1.890 F  
LC 10 COULEUR 2.300 F  
LC 24-10 3.190 F

#### EPSON

LX 800-400 2.400 F  
LQ 500-400 3.790 F

#### COMMODORE

MPS 1230 1.590 F  
MPS 1500 COUL. 2.300 F

**-8 %**

### DISQUETTES 3" 1/2 DF DD

par 100 : **5,00 F** l'unité  
par 50 : **5,50 F** l'unité — par 10 : **6,00 F** l'unité

### BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)

50 DISKS 50 F — 90 DISKS 90 F — POSSO 139 F

**LES  
Plus  
d'AMIE**

**COMMANDEZ  
43.57.48.20**

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt\*
- REPRISE Votre vieil ordinateur  
ATARI ou AMIGA  
repris à 50 % de sa valeur\*\*
- REMISES aux collectivités et comités  
d'entreprise.

\* Après acceptation du dossier

\*\* Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

FAX : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS  
NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] TÉL \_\_\_\_\_  
MON ORDINATEUR \_\_\_\_\_

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 80 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

[ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] DATE D'EXPIRATION

DATE \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_





# DIGI-VIEW GOLD

4096 COULEURS EN HAUTE RESOLUTION... ce n'est qu'un début.



avec le tout nouveau logiciel Digi-View 4.0 vous pouvez faire ce que la plupart des gens croyait être impossible: digitaliser et afficher 4096 couleurs en haute résolution ! Ce nouveau mode graphique s'appelle le Dynamic Hires. Il faut voir le résultat pour y croire. Et ce n'est qu'une des fantastiques possibilités de Digi-View 4.0. Les nouvelles caractéristiques comprennent : le Dynamic HAM (HAM sans Franges), la réduction de bruit (pour une netteté d'image jamais égalée), la compatibilité Arexx, la digitalisation de super bitmap, le support couleur 24 bits, la compatibilité 68020/68030 et des dizaines de nouvelles fonctions qui font de Digi-View Gold le meilleur système d'acquisition vidéo sur Amiga.

Et il reste toujours aussi simple d'emploi. Faites juste la mise au point de votre caméra vidéo sur un objet ou une photo, et en quelques secondes Digiview-Gold le transformera en une superbe image AMIGA aux couleurs vives et à la netteté impressionnante. Que ce soit pour créer des images destinées à la P.A.O., aux présentations, à la vidéo ou pour le plaisir, Digi-View Gold offrira les plus belles images avec une facilité déconcertante.

Ces photos ont été prises sur un moniteur AMIGA 1080 et illustrent le nouveau mode Dynamic haute résolution 4096 couleurs de Digi-View 4.0 par NewTek.

## DIGI-VIEW 4.0 et DIGIPAINT 3 NE FONT PLUS QU'UN

la fonction Digi-Port de Digi-View 4.0 permet de partager le même écran que Digi-Paint 3, ce qui rend l'utilisation des images digitalisées plus simple et plus rapide.

### SEUL Digi-View Gold :

- Digitalise dans toutes les résolutions Amiga de 320 x 256 à 768 x 580 (Haute résolution overscan)
- Utilise de 2 à 4096 couleurs (Halfbrite inclus)
- Offre le mode Dynamic permettant d'afficher 4096 couleurs en haute résolution
- Digitalise avec une précision de 21 bits par pixel (2.1 millions de couleurs) offrant la meilleure qualité d'image
- Possède des routines sophistiquées de dispersion qui donnent l'apparence de 100000 couleurs à l'écran
- Est livré avec un programme permettant la réalisation de slideshow d'images au format IFF et Dynamic.
- Permet un contrôle logiciel précis de la saturation des couleurs, de la luminosité, de la netteté, de la teinte, de la résolution et de la palette.
- Est couvert par une garantie à vie et bénéficie du support technique de CIS\*.

Si vous voulez les plus belles images pour votre Amiga, offrez lui le digitaliseur vidéo le plus vendu de tous les temps : **Digi-View Gold**, version intégralement française par CIS.

**1495.00 Frs TTC**



Un changeur de genre est nécessaire pour une utilisation avec l'Amiga 1000. Le Dynamic Hires nécessite 2 méga de RAM. Digi-View Gold est une marque déposée de Newtek Inc.

**NEwTEK**  
INCORPORATED

\*Pour bénéficier des avantages CIS/Newtek votre module Digiview Gold doit porter l'étiquette de garantie CIS. Si vous avez déjà acheté votre Digi-View et qu'il n'est pas couvert par la garantie CIS téléphonez au (16) 56 374 378 pour connaître les modalités de mise à niveau. Vous aurez également accès au Cool Friend Or Newtek Club de France. Pour connaître votre revendeur CIS/NewTek le plus proche téléphonez au (16) 56 374 378

